PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- Ft

KONZOL



FEDEZÉKBE!

GEARS OF WAR (X360)

HAVI TÉMÁNK: COSPLAY • JUSTICE LEAGUE HEROES • SCARFACE • MORTAL ARMAGEDDON • MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
BULLY • DEVIL SUMMONER • NFS CARBON • PRO EVO 6 • SC DOUBLE AGENT • ENCHANTED ARMS • STAR FOX COMMAND



Lulu
B. Ágnes vagyok 26 éves.
2 éve tanulok mangát rajzolni,
és imádom az RPG-éket.
Yuna
M. Judit vagyok, lassan 25 éves. Régóta
érdekel az anime, manga, szerepjáték,
a különféle konzolos RPG-k és a cosplay.
Eddig kétszer választottam cosplayhez
ruhát valamely FF részből.
Rikku
B. Judit vagyok, B. Ági ikertestvére,
és ő ragasztotta rám az animániát.
Nagyon szeretek varrni, ezért is
cosplayezem.
Őszi AnimeCon
2006

TARTALOM

AKTuális 99

2006 NOVEMBER – HA VAN LÓVÉ, VAN MEGAPIXEL!

Az 576 Konzol történelme ugyanaz, mint a videojátékoké. Ahogy változtak a játékok, úgy változtunk velük mi is.

Közös történelmünk tele van mérföldkövekkel, vízválasztókkal. Ahogy belépnek a képbe az új konzolgenerációk, és végérvényesen megvetik lábukat, úgy változnak – teljesen érthető módon – az értékrendek is.

Most, a Wii közeli premierjével, a PS3 amerikai debütálásával, és az X360 magyarországi menetelésének beindulásával éppen egy ilyen új korszak köszön be. Itt az idő, hogy kitisztítsuk a fejünket, új mércéket állítsunk fel: új időszámítás veszi most kezdetét.

Túlestünk már ezen jó párszor. Amikor az Arari 2600 pont-pont-vesszőcskéiből felismerhető, karakteres C64-es sprite-ok lettek, majd ezek a sprite-ok művészi szintre emelkedtek az SNES stuffokban, hogy aztán belépjünk a full 3D világába a Playstation poligonemberkéivel, és mindez totálisan kiteljesedhessen a PS2 és az Xbox fantasztikus, élethűnek nevezhető látványvilágában – most egy ugyanilyen váltás megy végbe.

A Gears of War tesztelése, és a valódi második generációs X360 cuccok előzetes verzióinak próbálgatása kapcsán kristályosodott ki bennem: nekünk, tesztelőknek, és nektek, gamereknek is túl kell most már lépni az első rácsodálkozás élményén. Nem lehet már minden X360 vagy PS3 játékra úgy tekinteni, mintha először látnánk nagyfelbontású textúrákat, mintha a HDTV nyújtotta látvány valami futurisztikus élmény lenne. Nem a PS2 és az Xbox a továbbiakban a mérce, hanem a legjobb teljesítményt nyújtó nextgen játékok. A jó grafika legyen jó – de a kiváló legyen tényleg kiemelkedő! A hét pontos game legyen jobb, mint az átlag – de a kilenc pontos legyen tényleg ütőtő!

Mi 576-os tesztelők – fiúk, ez nektek is szól! – ennek fényében vizsgáljuk mostantól fogva a gémeket. Talán úgy fog tűnni, szigorúbbak vagyunk, de meg fogjátok érteni: ezt is csak értetek csináljuk, azért, hogy továbbra is mértékadóak lehessünk a vásárlásnál. Nem véletlenül van itt, az AKTuális alatt az értékelési rendszerünkhöz segítséget nyújtó táblázat: bizonyára régen olvastátok át, ideje újra átfutni.

Az eddigi X360 programokat vizsgálva volt bennem egy kis félsz: vajon tényleg csak ennyi a következő generáció? Látványosan szebb grafika, és semmi több? Ugyanazt kapjuk, mint Xbox-on, csak szebb kiadásban? Ennyi lesz a PS3? Nos, azt hiszem nem. Elindult, mocorog valami. A fejlesztők kezdik megérezni a generációváltás ízét. A pazar grafika mellett rájöttek, hogy itt az idő játékélményben is többet nyújtani – valami olyat, amit eddig hardverkorlátokra hivatkozva szerettek elhanyagolni. Hiszem, hogy az olyan címek, mint az új Zelda, a Lost Planet, a Halo 3, a Resistance vagy az MGS4 végre továbblépnek annál, hogy csak szépek legyenek. Remélem, hogy a következő generáció új fejlesztésű játékai újra igazi tartalommal fejelik majd meg a HDTV látványt.

Szeretném, ha visszatérnének a videojátékok világába az olyan rég elfeledett fogalmak, mint például az ügyesség, a kihívás, vagy a hosszú időre garantált elfoglaltság. Reménykedem.

Martin

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

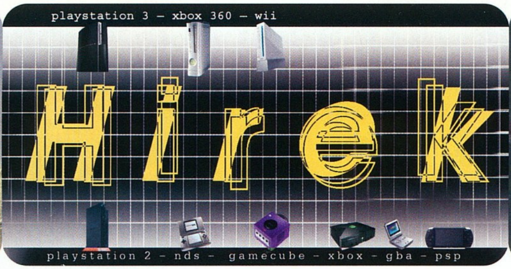
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Gears of War (XBOX 360)







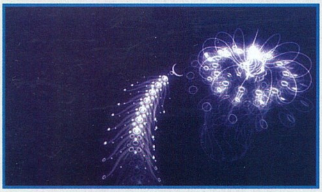
SONY GAMER'S DAY 2006

A Sony évi rendes Gamer's Day rendezvénye felett általában át szoktunk siklani – leginkább azért, mert „normál esetben” csak azokat a játékokat mutogatja a japán cég, amit / amiket már amúgy is ismerünk. Idén másképp volt: a PLAYSTATION 3 közelgő, november közepén esedékes debütje okán gyakorlatilag ez volt az utolsó alkalom, hogy a Sony egy nagyobb rendezvényen kommunikálja a géppel kapcsolatos újdonságokat és tudnivalókat a sajtónak.

Amit eddig is tudtunk: a PS3 idén csak Japánban (november tizenegy) és Észak-Amerikában (november tizenhét) rajtol el, Euró-



pa – a Blu-ray meghajtókkal kapcsolatos gyártási nehézségek és alkatrészhiány okán – majd csak 2007 márciusában pakolhatja kosárba a hármas sorszámmal ellátott Playstationt. A Sony tervezett nyitókészletei (400 ezer gép Amerikának, 100 ezer Japánnak – az első napon) állítólag még mindig nem tekinthetők kőbe vésett számoknak, lapzárta előtt pár nappal futottak be információk a készletek (állítólagos) húsz (Japán), illetve tíz (Amerika) százalékos csökkentéséről. Egy biztos: aki PS3-mat akar magának idén karácsonykor, nem árt, ha felköti azt a bizonyos alsóneműt: a gép októberi amerikai előrendelési startjakor – borsos ár ide vagy oda – nagyjából tíz perc alatt „fogyott el” (száz dolcsis előleget kellett



letenni) az erre szánt készlet.

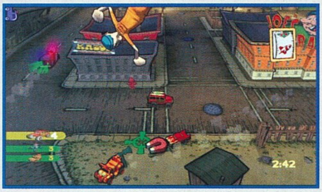
A Gamer's Day-en fény derült ugyanakkor több, eddig nem ismert részletre is a géppel kapcsolatban. Ilyen például a **PS3 csomag** konkrét tartalma – és a benne található kábel. A múlt havi hírrovatban már írtunk róla, hogy a Sony nem csomagol HDMI kábelt a gép mellé – aki 1080p-ben óhajt virgonckodni, külön kell, hogy megvásárolja azt. Mint kiderült, komponens kábel sem lesz a csomagban, a PS3 egy mezei kompozit zsinggel felszerelve érkezik – ez pedig a gép erősen HD központú imázsát tekintve meglehetősen furcsa dolog. Öröm az ürömben: a PS2-höz annak idején megvásárolt komponens kábelek a PS3-hoz is használhatók lesznek. További, a csomagban lapuló tartozékok: egy darab mini-USB kábel, és persze a tápmadzag – külső táp nincs, az a gépen belül helyezkedik el. Minden géphez (ergo: az olcsóbbhoz és a drágábbhoz egyaránt) egy darab vezeték nélküli kontroller jár, aminek már hivatalos neve is van – SIXAXIS. A Sony magyarázkodott még egy kört az irányítóval kapcsolatban: rezgés továbbra sincs benne, a legfrissebb hivatalos indoklás szerint azért, mert a rumble és mozgásérzékelés kombinációja túl drága lett volna, és amikor választani kellett a kettő közül, a mozgásérzékelést tartották az előremutatóbb szolgáltatásnak. Szerintünk még mindig arról van szó, hogy nem akarnak fizetni a rázóka-licencet birtokló (és a Sony-val évek óta sikeresen pereskedő) Immersionnek, de... hagyjuk ennyiben a dolgot, a jelek szerint nem lesz rezgés.

Mennyibe kerülnek a **tartozékok**? Egyelőre természetesen csak amerikai árakat tudunk mondani, de ha a dollárt behelyettesíted euróval, nagyjából képet kaphatsz arról, hogy nálunk (megközelítőleg) mennyibe fognak fájni mifelénk – tavasszal. A kontroller 49.99 dollár (nyolc kemény dolcsival drágább, mint Japánban); a Playstation 2 – Playstation 3 memóriakártya átalakító 14.99 dollár; a média-távirányító pedig 24.99 dollár – utóbbi a novemberi startkor még nem lesz kapható, valamikor decemberben kerül a polcokra.

Lássuk a **nyitócímeket**! Hivatalosan huszonkét játék fog megjelenni az amerikai „launch ablakban”, ami ugyebár a november közepétől nagyjából december közepéig terjedő időszakot jelenti a PS3 esetében. A következő (megerősített) címek érkeznek még idén: Genji: Days of the Blade, NBA 07, Resistance: Fall of Man, Blazing Angels: Squadrons of WWII, Call of Duty 3, EA Sports Fight Night Round 3, The Elder Scrolls IV Oblivion, F.E.A.R., Full Auto 2 Battlelines, Madden NFL 07, Marvel Ultimate Alliance, Mobile Suit Gundam: Crossfire, NBA 2K7, NHL 2K7, Untold Legends Dark Kingdom, Ridge Racer 7, Tiger Woods PGA Tour 07, Sonic the Hedgehog, Need for Speed Carbon, Tony Hawk's Project 8, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas.

Decens nyitókínálat, kevés „nagyon-nagyon kell nekem, akár a gépet is megveszem miatta” játékkal, de műfaj-eloszlás szempontjából egyáltalán nem rossz az arzenál, szinte minden népszerű zsáner képviselteti benne magát.

A Gamer's Day igazi érdekessége a Playstation 3 **kezelőfelü-**



letének és **online képességeinek** bemutatása volt. A kezelőfelület nagyban emlékeztet a PSP interfészére: a Cross Media Bar (XMB) a PSP-s kistesó bővített, plusz funkciókkal ellátott mása, le sem tagadhatná, hogy ugyanaz volt az apuka meg az anyuka, mint a zsebkonzol esetében. A profil kreálás egyszerű: párhuzamosan több profil is létrehozható / futhat egy gépen, így az egész család külön beállításokkal játszhat. A PSP-hez hasonlóan a PS3 is rendelkezik saját web-böngészővel: ez egy, minden manapság elvárt / elvárható funkcióval felszerelt browser, több ipari standardot támogat, és a tudása kinyúlik egészen a Web 2.0-ás alkalmazásokig (tud pl. RSS-t is). Hogyan találhatjuk meg egymást a hálózaton? Leginkább a Friends ikon segítségével: ez úgy működik, ahogy az egy ilyen listától elvárható: látod a cimborák státuszát (online / offline), látod, hogy mivel foglalatoskodnak éppen, és szöveges / audio / videó üzeneteket küldhetsz nekik. Ha üzeneted érkezik játék közben, a felső sarokban (kilépés nélkül) megnézheted őket. Válaszolni azonban csak akkor tudsz rájuk, ha kilépsz az adott játékból – a hivatalos indoklás szerint azért, mert jónép nem nagyon akar játék közben üzengetni. Utóbbi egyébként még változhat, ha a későbbiekben igény mutatkozik a játék közbeni üzengetésre, akkor egy frissítés formájában beépítik. Szövegbevitel: alapesetben a PSP-ről ismert, betűnként nyomkodós szisztéma használható itt is („virtuális billentyűzet”),



de igény szerint bármilyen USB billentyűzet is csatlakoztatható a géphez.

Ha már kommunikáció: alapvetően kétféle accountot tudunk lét-







rehozni. Minden gépen lesz egy Mester Account, és lehet több Normál Account. A normál elérések a mester elérés alá vannak beosztva, és annak tulajdonosa korlátokat szabhat a többieknek. Miért / mikor szükséges ez? Például a szülő-gyermek viszonylatban. A mester hozzáférés segítségével a szülők meghatározhatják, hogy a csemetéjük milyen tartalmakhoz férhet hozzá a neten, vagy hogy mit és mennyit shoppingolhat a Playstation Store-ban.

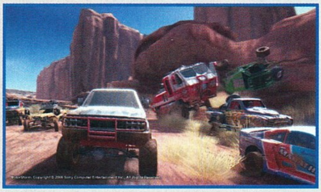
Ha már szóbekerült a **Playstation Store**, folytassuk is ezzel. Playstation Store = Nagy Online Bevásárlóközpont, kvázi a XBL Marketplace-ének pléjstációs megfelelője. Innen kezdetben játékdemók, trailerek, és kisebb letölthető játékok (ezekről még lesz szó később) szipkázhatók, de később bővíteni fogják a kínálatot – zene, film és tévéműsor éppen ezért egyelőre nincs, de az ígéretek szerint ilyesmi is beszerezhető / letölthető lesz innen. A vásárlás / fizetés abszolút centralizált: minden felhasználónak van egy külön Tárcája (Wallet), ebbe tudsz pénzt pakolni – vagy bankkártyás módszerrel, vagy a külön megvásárolható „pontkártyák” segítségével. Fentebb már említettük, hogy egy gépen több profil / account is lakhat – ez a vásárlásnál is bejátszik, minden hozzáféréshez külön Tárca csatolható. A fenti szülők-gyerkőcök példával élve ismét: anyuka hónap elején ródob Karcsika tárcájára X pénzösszeget – a gyermek pedig ebből gazdálkodhat / vásárolgathat. Az egyes játékokhoz kapcsolódó kiegészítő tartalmak nem csak innen lesznek elérhetők, hanem a játék belülről is – azaz lesz egy külön opció, amivel a játék a Playstation Store megfelelő (és tematikusan feldíszített) szekciójába irányítja a felhasználót – az ehhez szükséges fejlesztői csomagot a Sony minden fejlesztő ren-








delkezésére bocsátja, ha kérik. A letölthető tartalmak közül nem maradhatnak ki a retro okosságok sem: húzhatóak lesznek PS1 (később állítólag PS2) címek, ígérnek Megadrive és PC Engine játékokat, és PSP szoftvereket is. A premierrel egy időben ezekből leginkább csak a PS1 letöltések lesznek elérhetők (pár Sony cím), és ezekkel sem tudunk a PS3 vinyójáról játszani – át kell őket transzportálni PSP-re, és ott tudod majd használni őket – mivel a PS3 megjelenésével egy időben a PSP-s PS1 emulációt biztosító firmware frissítés is elérhetővé válik. És itt van a legnagyobb (és számunkra legszimpatikusabb) okosság: ha letöltöttél egy játékot, azt öt barátoddal megoszthatod, nekik már nem kel külön fizetniük érte. A PS3 online szekciója egyébként teljesen ingyenes, alapdíj nincs, csak a külön tartalmak (meghatározott részéért) kell fizetni. Az árak (ellentétben az X360 / Wii megoldásával) nem pontokban lesznek feltűntetve, hanem a régiónak megfelelő valutában – mi gyaníthatóan majd euróban látjuk, hogy min milyen árcetli fityeg.



A fentebb már pedzegetett PSP-PS3 együttműködés frontján is történtek új bejelentések. Ismét demózták a Formula One PS3 verzióját – ahol a PSP visszapillantó tükörként funkcionál. Sokkal dögösebb azonban a PS3-PSP médialejátszás terén történő összegabalyítása: a PS3-ról média streamelhető a PSP-re – a konferencián ezt a Casino Royale trailerével prezentálták: PS3-on kezdődött a lejátszás, és PSP-n fejeződött be. A szolgáltatás jelenleg csak „lakáson belül" használható, de ígérik, hogy hamarosan (hotspotok segítségével) az „utcáról" is elérhető lesz.

Akárcsak az Xbox Live Arcade esetében, a Playstation Store kínálatában is feltűnnek majd a kisebb, olcsóbb (maximum 15 dollár) **letölthető játékok**. A Gamer's Day-en ezek közül többet is bemutattak. A már a TGS-en is demózott **flOw** jópofa relaxációs cucc – nagyon nehéz körülírni, hogy pontosan mit is kell benne csinálni, leginkább az ősi Snake „kapj be egyre több lényt, és növekedj" koncepciójára hajaz a dolog, egy díjnyertes független játék felturbózott változata (az eredeti itt tekinthető meg és próbálható ki: http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing/black.html).

A **Blast Factor** a Bluepoint Games árkád-lövöldéje, valahol a Robotron-vonalon, de simán nevezhető akár az (XBLA-s megasiker) Geometry Wars: Retro Evolved színes-szagos újragondolásának is. A **Criminal Crackdown** a God of Wart (meg a Twisted Metal Blacket) dizájnerként jegyző David Jafe új játéka, erősen oldszkúl húrokat pengető autós móka. A lényeg: többszereplős autós rabló-pandúrt kapunk, ahol a rend őreinek kell utolérnie-bekerítenie, aztán a börtönbe szállítania a mindenféle őrült járgánnyal menekülő bűnözőket. A grafikai megvalósítás rajzfilmszerű, minket a hatvanas évek amerikai rajzos füzeteire emlékeztetett a stílus. A fentieken kívül kapunk még felújított, szélesvásznú **Lemmings**-et, agytekerő **Go Sudoku**-t, és Tetris-t (ezredszer) újraértelmező, kockapakolgatós **Swizzleblocks**-ot is.



A letölthető játékokon kívül természetesen kipróbálható volt a nyitócímek nagyobbik része is: ezeket már kitárgyaltuk a TGS alkalmából, újdonságot csupán a **Resistance: Fall of Man** élesben prezentált negyvenszereplős (!) multija, és a **MotorStorm** demó bejelentése (az amerikai premier napján tölthető) jelentett.

HALO 3 (XBOX 360)

Az E3-on kaptunk már egy rövidke ízelítőt a Halo 3-ból: a teaser pont arra volt jó, amire szánták – a rajongók alaposan beizgultak tőle. A Bungie eddig nem nagyon szolgált információkkal a harmadik epizóddal kapcsolatban, a projektet gyakorlatilag teljes titoktartás övezte. Októberben változott a helyzet: több nagy videojáték-magazinnak prezentálták a játékot a fejlesztők, és megjelentek az első, konkrét információkat tartalmazó előzetesek is. Aki most zsíros spoilerekre és a sztori felvázolására számít, csalódni fog: a Bungie a jelek szerint (a második részhez hasonlóan) annyira titkolja a single móduszt érintő infókat, ahogy csak tudja. Ennek megfelelően a sajtó kizárólag a multi összecsapásokra vethetett egy jó hosszú pillantást, három darab multi pályát demóztak nekik, és beszéltek egy kicsit (általánosságban) a játékról. A single porcióról megtudtuk, hogy a történetvezetésben nagy kanyarokra lehet számítani, a Halo 3-ban sokkal több fordulattal és meglepetéssel találkozhatunk majd, mint a korábbi két részben.

A Bungie nem fél tőle, hogy az idei nagy X360-sikervárományos Gears of War elorozza a Halo koronáját. Szerintük két teljesen különböző játékról van szó, a GoW lassabb, taktikusabb harcai nem hasonlíthatók a Halo sokszereplős, epikus lövöldözéseihez. Vizuális síkon sem tartanak a kihívástól: elmondásuk szerint a Halo 3 elsősorban nem az extra-kidolgozott tereptárgyaival (lásd: GoW) fogja lenyűgözni a játékost, sokkal inkább a világot eddig



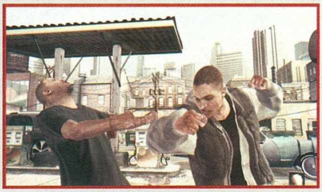
is jellemző egyedi vizuális stílus, és egységes megjelenés fog nagyot ütni. A grafikus motor jelenleg alfa állapotban van, rengeteg minden hiányzik még belőle – sok helyen nincs implementálva a HDR, és szinte teljesen hiányoznak a víz és időjárási effektek. Multiban továbbra is nélkülözni leszünk kénytelenek a botokat. Indoklás: a Halo AI-je ugyan kiemelkedő, de nem az egyéni harcosokra, hanem a nagy(obb) tömegben támadó ellenfelek izgalmas csapat-alapú manővereire lett kihegyezve – a multiban szükséges komplex parancsok („menj vissza, védekezz, és védd meg a zászlót") beépítése rengeteg időt emésztene fel – ezt inkább a tartalom (pályák, fegyverek) gyártásába, és a minél gyorsabb és stabilabb netkód kifejlesztésébe ölik. Az új fegyverekből eddig kettőre (illetve két fegyverre, és egy új gránátra) derült fény. A *Spiker* a Brute-ok új játékszere, míg a *Spartan Laser* egy brutális lézerfegyver – nagy, lassú, és nehézkes kezelni, emberi célpont ellen nem ajánlott – a járműveket viszont cafatokra szedi. Az új gránát a *Nail Grenade* névre hallgat, a plazmagránáthoz hasonlóan gonosz, tapadós darab – csak éppen sziszegő tüskéket lő ki magából, ha felrobban. Új jármű is felbukkant a horizonton: a *Mongoose*-t tulajdonképpen már a Halo 2-be is be akarták tenni, de onnan végül kimaradt – egy fegyverzet nélküli kétszemélyes járgányról van szó, ami elsősorban a villámgyors közlekedést szolgálja majd.



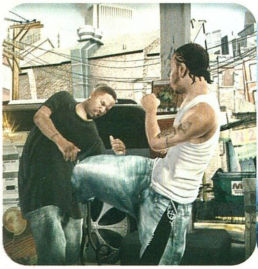
Jó hír a gyűjtőknek: a normál kiadás mellett korlátozott számban megjelenő Legendary Edition is a polcokra kerül majd. A Halo 3: LE négy DVD-t foglal magába (elsőn a játék, másodikon a Making of… és dokumentumfilmek, a harmadikon a Halo-szériához kapcsolódó anyagok – pl. a Red vs. Blue sorozat, a negyediken pedig a három rész összes átvezető animációja, nagyfelbontásban) és nem szimpla dobozban, hanem egy, Master Chief sisakját mintázó replikába tuszkolva érkezik. Az amerikai Gamestop áruházlánc információi szerint a Halo 3: LE kemény 100 dollárba fáj majd – borsos ár, de a csomag tartalma sem a szokásos. Megjelenés? Hivatalos infó továbbra sincsen, a neten az új információk megjelenésével nagyjából egy időben keringő „Halo 3 demo 2007 első felében" pletykát eddig senki nem erősítette meg – tippünk szerint az MS a 2007 őszi időszakot fogja betámadni a Halo 3-mal.

DEF JAM: ICON (PS3, X360)

A nagy nextgen folytatáshullámban más sok jól menő frencsájz megkapta a maga kötelező következő generációs inkarnációját – ha máshogy nem, hát terv / bejelentés szintjén. Az Electronic Arts pankrációs sorozata, a Def Jam eddig látványosan kimaradt a sorból – egészen mostanáig. A **Def Jam: Icon** jövő tavasszal folytatja az ütlegelős hagyományokat, az alapokat megőrizve, de több ponton tovább lendítve azokat. Ami maradt: a bunyó, és a hip-hop. A zsáner neves sztárjaival akaszthatunk bajszot, az EA még nem közölte a teljes karakter-választékot, de Ludacris, T.I. és Big Boi biztos benne lesznek. A sztori a szokásos „emelkedj senkiből a város urává" klisét követi, de ez ilyen játéknál gyakorlatilag teljesen mellékes, nem a csavaros történetvezetés miatt szoktunk Def Jam-el játszani. Hanem? Hanem a jófajta akció miatt, felebarátaim! Abból pedig lesz bőven, a második részhez hasonlóan itt sem a ringben, hanem az utcán (meg a metróban, meg a parkolóban, meg… szóval igazi „underground" helyszíneken) osztjuk a pofonokat és a rúgásokat. A harmadik rész fejlesztőt cserélt (az Aki távozott, jött helyette az EA Chicago), és a játékmenetre is rányomja majd a bélyegét – remélhetőleg pozitív













előjellel. A chicagói fiúk ugyanis alapesetben az EA Fight Night sorozatáért felelősek, és a sajtóközlemény cirkalmas körmondataiból azt lehet kihámozni, hogy alaposan hozzá kívánnak nyúlni az irányításhoz – nem lennénk meglepve, ha a beharangozott „új, kézre álló és természetes" harcrendszer a Fight Night széria (ott rendkívül jól működő) dupla analóg irányítását ültetné át a harmadik Def Jambe. Nem csak a harc változik majd, hanem a zene integrálása is. Eddig a zene aláfestő / hangulatfokozó szerepet játszott, most a játék szerves részévé válik – a screenshotokon is megfigyelhető „töredezett háttér" nem grafikai hiba, hanem megfontolt koncepció eredménye – a zenék ütemére „mozog" majd a pálya. A Def Jam: Icon valamikor jövő tavasszal fog megjelenni, Playstation 3 és Xbox 360 platformokra.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE (PS3, X360)

Nyugodtan kijelenthetjük: második világháborús játékokkal tele van a padlás. PC vonalon számolatlanul jelennek meg a témát feldolgozó stratégiák, konzolon pedig a masszív mennyiségben érkező sajátszemszögű lövöldékkel lehetne Dunát rekeszteni. Az egymással párhuzamosan futó három második világháborús FPS sorozat (Call of Duty, Brothers in Arms, és persze a Medal of Honor) közül a legrégebbi, a jó öreg MoH széria csillog mostanság a legkevésbé. A sorozat legutóbbi felvonása (a European Assault) könnyen felejthető darab volt, a MoH nem tudott annyit újítani, és annyi egyedi játékelemet felvonultatni, mint a vetélytársai.

A következő MoH játék, a **Medal Of Honor: Airborne** ezen próbál változtatni. A címből valószínűleg már sejthető, hogy ezúttal a ejtőernyősök nehéz hétköznapjaiba áshatjuk nyakig magunkat: a játék tíz, nagy kierjedésű missziója egytől-egyig egy repülőgép fedélzetén kezdődik – nem sétarepülésről van szó, a repgép a germánok által megszállt európai területek fölött laviroz, és hamarosan ki kell belőle ugranunk. Itt jön a MoH: Airborne nagy újítás: ahogy kiveted magad a repülőből, teljesen a te kezedbe kerül az irányítás. Magad alatt látod a küldetés egész zónáját – te választod meg, hogy hol érsz földet, a missziót bárhol elkezdheted. A gyakorlatba átültetve ez azt jelenti, hogy ugrott a lineáris játékmenetet, teljesítendő feladataid vannak, amiket úgy hajtasz végre, ahogy jónak látod. A feladatok egy része elsődleges objektíva (a pályák teljesítéséhez kötelezően abszolválni kell őket) mások viszont mellékküldetések, köztük olyanok, amikre csak akció közben akadsz rá, vagy a szituáció fordul úgy, hogy velük is szembe kell nézned. A nem-lineáris játékmenet miatt nincsenek előre letárolt, szkriptelt események: a harcostársiad és az ellenfelek mindenre dinamikusan, és helyzetnek megfelelően reagálnak. Az Airborne-t fejlesztő EA Los Angeles nagy hangsúlyt fektetett a mesterséges intelligenciára: a katonák (mindkét oldalon) figyelnek a környezetükre, és képesek felismerni azokat a pontokat a terepen amik előnyt / hátrányt jelenthetnek számukra – ennek megfelelően mozognak és harcolnak a pályán. A játék öt hadműveletre koncentrál: Operation Husky, Operation Avalanche, Operation Neptune, Operation Market Garden, és a második világháború legnagyobb, harmincezer katonát egyszerre bevető (illetve: az égből levető :-) ejtőernyős hadművelete, az Operation Varsity. Öt hadművelet, hogy lesz ebből tíz misszió? Úgy, hogy mindegyik hadművelthez



két misszió kapcsolódik – ezeket két külön karakterrel (és természetesen eltérő feladatokkal) kell végrehajtanod. Az Airborne grafikáját még korai lenne megítélni, a csapat nem olyan rég cserélt motort (Renderware-ről álltak át a mostanság minden második next-gen projekthez licencelt Unreal Engine 3-ra), vizuális téren meglehetősen képlékeny még az anyag. Tervezett megjelenés: valamikor 2007-ben, Playstation 3 és Xbox 360 platformokra.

HARKER (PS3, X360)

A The Collective egyszer már vámpírvadászott egy nagyot: ők követték az első (teljesen korrekt) Xbox-os Buffy játékot. A verekedős kedvű leányzó helyett most egy szintén a vérszívók pusztulását kívánó úriembert küldenek harcba a vámpírok ellen. A Harker főhőse, *Jonathan Harker* nem véletlenül ismerős a horror rajongóknak: Bram Stroker 1897-ben megjelent klasszikus rémregényében, a Drakulában találkozhattunk vele – ott ugyan csak mellékszereplő volt (a Drakula által elrabolt Minna Murray vőlegénye), de azért részt vett a rosszban sántikáló gróf üldözésében. A The Collective emberesen újraértelmezi a történetet: az ő olvasatukban Harker alaposan begorombul (ok: a Drakula által vámpírrá harapott menyasszony), és nekilát a vámpír-populáció megtizedelésének. A Harker különlegességes, hogy hősünk nem mindenféle lőfegyverekkel támad a dögökre, hanem először levadássza őket (kevés harc, sok szaladgálás), aztán nekik esik, és a lehető legbrutálisabban elbánik velük. A fejlesztők szerint a brutalitást komolyan kell érteni, Harker *szenvedést akar okozni* a vámpíroknak – letépi a végtagjaikat, megtapossa őket, szétveri a fejüket a kőpadlón, és csak utána döfi a kötelező karót a szívükbe. A harcrendszer éppen azért a durva közelharcra épít, rendkívül látványos és dinamikus akció-szekvenciákat produkálva. A játék komor, borongós hangulata a durva akcióval elegyítve klassz játékot eredményezhet – a puding próbájára még jó sokat kell várnunk, a Harker valamikor 2008 elején fog megjelenni, Playstation 3-ra és Xbox 360-ra.



CLIVE BARKER'S JERICHO (PS3, X360)

Clive Barkernek nagyon nincs szerencséje a videojátékokkal: a nagynevű horror-író (Korbács, Hellraiser, meg még sok minden más…) első játéka remek volt, de megbukott (Undying), a máso-



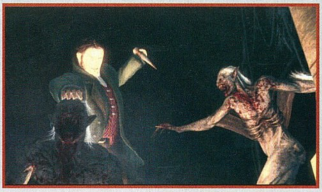




















dik pedig meg sem jelent (Demonik – a Majesco csődje rántotta magával a projektet). Na majd talán most: a Codemasters boszorkánykonyhájában készülő **Clive Barker's Jericho** nem véletlenül viseli az író nevét – Barker nem csak a sztorit írta hozzá, hanem a tervezés minden fázisán (a helyszínek kialakítása, karakterdizájn, dialógusok…) rajta tartotta a szemét. A Jericho sztorija a távoli Afrikába repíti a játékost: a sivatag kellős közepén titokzatos város jelenik meg, benne mindenféle pokoli teremtménnyel – egy speciális osztag tagjaként érkezel a helyszínre, a pokolfajzatok pedig nem virággal és sütivel fogadnak… Csavar a szokásos sajátszemszögű lövöldözésben: hősünk nem csak az automata fegyverekkel bánik jól, hanem mindenféle mitikus tudományokban is jártas, így az ólomzápor mellett jófajta mágiával is purgálja majd a szörny kollégákat. Braker neve elvileg garancia, a szörnyek randák, a sztori csavaros – jó eséllyel fogunk jót borzongani és akciózni valamikor a jövő év folyamán – Playstation 3-on és Xbox 360-on.

HEATSEEKER (PS2, PSP, WII)

A nagy következő generációs híráradatban üdvözlendő gyöngyszem a (javarészt) a jelenlegi generációt megcélzó fejlesztés – az osztrák IR Gurus **Heatseeker**je Playstation 2-re, Playstation Portable-e és Nintendo Wii-re készül. A címből valószínűleg már mindenki vágja, hogy miről is van szó… talált, süllyedt – repülős akciójáték. Akciójáték, nem szimulátor: a Heatseeker apukája az Ace Combat volt, az anyukáját pedig bizonyára Afterburnernek hívták – a játékban vagy te üldözöl egy tucat vadászgépet, vagy ők üldöznek téged, és minden esetben lőni fogtok egymásra, sokat és rettenetesen. A nagypályás pusztítást kihangsúlyozandó az osztrák sógorok külön találati kamerát (Impact Cam) építettek a játékba, azaz közelről is megcsodálhatod majd, hogyan nyalja képen a hő-követő rakétád az előtted balettozó ellenfelet. A küldetések változatosságára nem nagyon lehet panasz, lövöldözhetsz az Egyesült Államok, a Karib-tenger, a Távol-kelet vagy akár az Antarktisz felett is. A gépkínálat szintén erős, tucatnyi repülő masina közül lehet majd választani – az F-22 Raptor, az F-15 Eagle, az F35 Lightning II, és a SU-47 Berkut biztosan szerepelni fog az arzenálban. A Heatseeker alatt a csapat előző játékának (Heroes of the Pacific) kicsinosított motorja dübörög. Tervezett megjelenés: 2007 első negyedév.





MAZSOLÁZÓ

BAJBAN A HALO FILM

Sötét fellegek gyülekeznek a **HALO** filmverziója felett: a Peter Jackson produceri felügyelete alatt készülő mozis adaptáció mögül kihátrált a projektet finanszírozó két amerikai stúdió (jelesül: a Fox és a Universal). A hivatalos indoklás szerint a stúdiók azért szálltak ki a buliból, mert a film előzetesen tervezett költségvetése a csillagos eget kezdte verdesni (200 millió dollárba fájt volna szerintük), és ilyen befektetés mellett már nem látták biztosítottnak a megtérülést. Jackson és a Microsoft szerint a 200 millió durva túlzás, a Halo film 145 misiből simán kihozható lett volna – sőt, még annál is kevesebből, ha az egészet Új-Zélandon forgatják. A pletyók szerint a stúdiók távozása nem annyira a magas költségvetésnek, mint a várható haszonon való osztozkodásnak köszönhető – a Microsoft (állítólag) a haszon 20 százalékát követelte magának az ilyenkor szokásos 10 százalékos részesedés helyett. Az MS kezdetben nem esett kétségbe, Jackson folytatta a hónapokkal ezelőtt megkezdett pre-produkciós munkálatokat, a Weta gyártotta a koncepcióterveket és lényeket, aztán… aztán október végén leálltak az egésszel. A dolgok jelenlegi állása szerint a film előkészítése bizonytalan ideig szünetel, és majd akkor folytatják, ha lesz biztos anyagi háttér – azaz találnak új stúdiót (…vagy stúdiókat) a forgalmazásra és a finanszírozásra.

WII: GRANDIÓZUS NYITÁNY

A Nintendo nagy erőket sorakoztat fel az év végi Wii premier mögé: a hírek szerint a nagy N nem kevesebb, mint 4 millió konzollal szórja meg az amerikai / európai / japán piacot 2006 végéig – azaz lesz gép bőven, a Wii esetében nem ismétlődik meg a tavalyi Xbox 360 (és a szinte biztosra vehető idei PS3) „elfogyott minden gép, jöjjenek vissza egy hónap múlva, akkor talán akad egy" szituáció.

A masszív gépmennyiség mellé masszív reklámkampány társul – a Nintendo komoly pénzt költ a karácsonyi időszakban a Wii és Nintendo DS népszerűsítésére. Angliai számadatokkal tudunk szolgálni: a ködös Albionban 6.5 millió angol fontot költenek a novemberdecemberi időszakban, aztán újabb 4.5 milliót a jövő év elejétől márciusig bezárólag, és ez még csak a Wii kampány, az NDS külön, 6 millió fontos karácsonyi reklám-büdzséből gazdálkodhat majd. A hirdetések mindenhol futni fognak (tévé, rádió, mozik, plakátok…), a Nintendo reményei szerint az Egyesült Királyság lakosságának mintegy nyolcvan százaléka találkozik majd velük.

A várt eredmény: plusz egy millió eladott NDS, és persze fergeteges Wii premier decemberben.

Nem tartozik kifejezetten a témához, de Wii hír, ezért ide csatoljuk: a Nintendo hivatalosan is megerősítette az október folyamán napvilágot látott sajtóértesüléseket, miszerint később DVD lejátszási képességgel ellátott (filmekről van szó – az alap Wii nem tud ilyet) Wii-t dobnak piacra. Tehát: a hír igaz, a gép jön, de csak és kizárólag Japánban, a Nintendo nem tervezi a „módosított" szerkentyű amerikai és európai forgalmazását – a megjelenés időpontjáról pedig nem árultak el semmit (a pletyka 2007 nyaráról szól).

STREET FIGHTER FILM – MÁSODIK FELVONÁS

Az első, 1994-ben megjelent **Street Fighter** film meglepő volt, és mulatságos: az egyszeri SF rajongó nem tudta, hogy sírjon, vagy nevessen, miután meglátta, mire is váltott ő jegyet. Kevésbé cirkalmasan: a film borzalmas volt, a sztorit felrúgták, a karaktereket kifordították, és Van Damme hülyén vigyorgott benne.

No, ENNEK akarnak most folytatást készíteni a Capcomnál, azaz bocsánat, nem folytatást, hanem „újragondolást", nyomnak egy reset gombot, az első részt meg nem történtnek nyilvánítják, és elölről kezdenek mindent, mint a kokain / heroin komborból éppen lefelé jövő öregedő rocksztárok szokták. A második film Chun Li karakterére koncentrál, a szkriptet a B-kategóriás drámákon és rövidfilmeken edződött Justin Marks követte el. Rendező még nincs, a szereplőket most fogják válogatni, forgatni jövőre akarnak, a premier meg 2008-ra van belőve – akkor lesz húsz éves a Street Fighter.



UBISOFT HELYZETJELENTÉS

Az Ubisoft soros üzleti jelentéséből sok minden kiderült, az unalmas számadatokkal most nem untatjuk az olvasót (röviden: jól megy a bolt, a vártnál nagyobb, 172 millió eurós nyereséggel zárták az első félévet), koncentráljunk inkább a játékokkal kapcsolatos dolgokra. Az üzleti jelentésből ugyanis kiderült, hogy csúszik az **Assassin's Creed** megjelenése – a középkori orvgyilkolászás debütje korábban 2007 márciusára lett belőve (PS3, X360), most átszánkázik az Ubi következő üzleti évére (2007 márc. 31 – 2008 márc. 31 közti időszak). A másik érdekesség: villámgyors folytatást kap a **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, a második rész 2007 márciusában lesz leemelhető a polcokról – az üzleti jelentés platformokat nem említ, mi tippelünk egyet: Xbox 360 biztos, PS3 (…és PC) nagyon valószínű, és ha az Ubi folytatja a Wii kiemelt támogatását, akkor arra is átrugdalják majd valahogy.

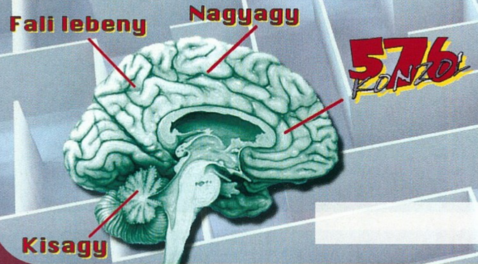


VISZLÁT, CLOVER!

A szokásos szomorú hír a végére: a Capcom lakatott tett a 2004-ben alapított **Clover Studio** ajtajára. A stúdió olyan játékokat tudhat magáénak, mint a **Viewtiful Joe** sorozat, az Okami, vagy a legutóbbi (a jelek szerint: utolsó) munkájuk, a **God Hand**. *„A Clover elérte azt a célt, amiért létrehoztuk, egyedi és kreatív játékokat hoztak létre. Az erőszakeinket hatékonyan, a megfelelő feladatokra koncentráló, a Capcom egésze számára jövedelmező üzleti stratégiának megfelelően azonban a stúdió megszűntetése mellett döntöttünk."* – szól a hivatalos indoklás, de a történet valószínűleg többről szól. Meg nem erősített információk szerint a Clover vezetése és a Capcom között kreatív ellentétek alakultak ki, melynek köszönhetően nyáron a csapat több kulcsembere távozott a cégtől – a Capcom pedig becsukta a boltot.



Liquid



A Hónap Témája

COSPLAY



Volt idő, amikor még másképp mentek a dolgok. Az anime betörése Amerikába és Európa nyugati régiójába a nyolcvanas évek közepén-végén kezdődött, és a kilencvenes évek közepén stabilizálódott véglegesen. Volt hová fejlődni, az már egyszer biztos. Amikor a mentális tűréshatár valahol a Rambo és a Rocky nevével fémjelzett produktumok közelében tartózkodott, kifejezetten újszerűnek hatott egy Akira, egy Bubblegum Crisis, egy Ninja Scroll, vagy a legendás Golgo 13. Tegyük azonban félre anakronizmussal erősen dúsított visszaemlékezésünket (cikkírónk pólyáskorban leledzett eme korszakban, így hitelesnek mondható emlékekkel nem éppen rendelkezik). Az elmúlt egy évtizedben gyakorlatilag beépült a kinti köztudatba az anime és a manga jelenléte, a német adókon akkor futott a Dragon Ball Z, amikor nálunk a Barátok Közt – érdekes tény azt tekintve, hogy nálunk ugyanez a sorozat csak 18+-os jelzéssel, az éjjeli idősávban adható le a mai napig. Hogy a kritikusok hogyan viszonyulnak eme jelenséghez, erősen vitatott, a lényeg a következő: a rajongók az anime és manga megismerése mellett próbálták az ehhez kapcsolódó szokásokat is átvenni, úgymond honosítani.

Az egyik ilyen szokás volt a cosplay. Mit is kell tudni a „costume play" szavakból összeálló mozaikszó által takart fogalomról? Egyszerű: ahogy azt a kifejezés is sugallja, nem egyszerű jelmezbálba járók beöltözésének az elnevezéséről van szó, hanem arról, hogy az általunk megszemélyesített figura kinézete mellett jellemét, viselkedését és legfontosabb mozdulatait is átveszzük, eljátsszuk. Japánban EZ a természetes, hogy miért, arról ódákat lehetne zengeni (elég az írásra gondolnunk, amely valahol ugyanitt gyökerezik: a külső, a megjelenés egy egész létezést takar, nem csak annak fizikai mivoltát, így nem lehet ezt a részt kiszakítani az egészből, és csökevényes módon utánozni), a lényeg, hogy odaát valakinek beöltözni annyit tesz, mint átvenni egész személyiségét. Ezt Európában, és Amerikában sok időbe telt megtanulni, de mostanra, a 200X-es időkre teljesen sikerült.

És ha valamiben, hát ebben mi, magyarok is jók vagyunk, hisz az október elején megrendezésre került AnimeConon már szám szerint a negyedik alkalommal volt lehetőségük a vállalkozó kedvű cosplayereknek eljátszani azokat, akiket igazán szerettek volna. Azt vitathatjuk, hogy mindenkinek leesett-e ennek az egésznek a lényege, egy biztos: sokan voltak, és szép számmal akadtak elképesztően profi cosplayesek. Mivel ez már nem az első eset, talán nem okozott senkinek sokkhatást Yunák, Sasukék és InuYashák között mászkálni, és ők sem érezték magukat annyira elveszetten, sőt: sokan kifejezetten élvezték a nekik kijáró kitüntetett figyelmet, és többé-kevésbé poénos megjegyzésekkel emelték a hangulatot. Mindez alól nem jelentett kivételt maga a verseny sem, ahol minden versenyzőnek (egyéni és csoportos indulók külön kerültek elbírálás alá) kijárt némi idő, hogy a közösséget megnyerje – itt azonban legtöbben komoly zavarban voltak az ezerötszáz szemlélődő szempár miatt, s vagy csendben elhadarták nevüket, vagy egy nem túl jól sikerült poénbombával igyekeztek javítani helyzetükön. Senki nem haragudhatott rájuk, nem volt könnyű dolguk. S hogy hányan voltak? Nehéz erre válaszolni, pontos, hivatalos adat nem áll rendelkezésünkre, így egy biztos: száznál többen voltak azok, kik nem hétköznapi viseletben jelentek meg. A győztes hölgy az XXXHolic nevű – múlt hónapban már bemutatásra kerül – animéből választotta ki kissé szeleburdi, kissé alkoholista boszorkánk, Yukko szerepét. Megérdemelt győzelem volt, elsőrendű megvalósítással!



Volt idő, amikor még másképp mentek a dolgok. Van már cosplayünk, van már évente jó pár alkalommal megrendezett AnimeConunk, és van megfelelő helyszínünk. A Petőfi Csarnok ezúttal remekül szolgált, és bár így is a heringekhez hasonló elhelyezésmód jutott a legtöbb várakozónak, mégis, ennél kevés megfelelőbb csarnok állhatna rendelkezésünkre: hatalmas piros pont a rendezőknek, reméljük a továbbiakban is ez lesz a kiindulási alap. Sokan nosztalgikusan gondolnak most vissza a régi conos Ghost in the Shell 2 vetítésekre, az alig százötven ember már-már családias hangulatot keltő zsivajára, de az idők változnak: kezd mainstream lenni ebből a szórakozási formából, s az underground összejövetelek emlékek csupán.

A legkomolyabb előrelépést azonban egyértelműen a magyar nyelven is elérhető mangák jelentik. Már évezredek óta (sic!) pletykálták a magyarosított mangák megjelenését, előbb a Dragon Ball / Sailor Moon páros élt meg csúnya üzleti véget érő füzetecskét, aztán sokáig az Inuyashát vártuk (természetesen nem vártuk, de jönni szeretett volna – a kutyadémon kalandjai pont azon sorozatok közé tartoznak, melyek élvezeti értékét nagyban emeli a zene, a látványosan animált harcok és a seiyuuk viszonylag jó teljesítménye – ezen tulajdonságok közül a képregényes változat egyikkel sem rendelkezik), de csak nem akart megérkezni. Talán már nem is fog, de a lényeg a lényeg: a conon első ízben megtapintható, megvásárolható volt a Princess Ai, az Árnybíró (Shin Angyo Onshi), az Usagi no Yojimbo és a Warcraft. Az orkok kalandjaiban és az árnybíróban van közös pont: mindkettő koreai alkotó kezei közül került ki. A fordítások kifejezetten jól sikerültek, a mangák az eredeti olvasási irány megtartásával érkeztek – panaszra nem lehet okunk. A másik két példányt pedig mindjárt jól szemügyre is vesszük, előbb azonban fejezzük be az AnimeConnal kapcsolatos értekezésünket.

Az AnimeCon, mint jelenség, hazánkban elérte végső formáját: most már megvan a kellő számú látogató. Megvan a szükséges imádott bátor vállalkozók száma, akik cosplayre adják fejüket, van lelkes karaoke-ző brigád (igen, természetesen japán számok eléneklésérő van szó), megvan az áhított „kellőképp nagy helyszín", már csak egy kritérium van, ahol fejlődni lehet (és kell is!), ez pedig a programok változatossága. **(Meg a technikai háttér: egy jó minőségű kivetítő például. Martin)** Nem ártana kiemeltebb előadásokkal szórakoztatni a népet, melyek témája lehet bármi, a lényeg, hogy a hazai anime csatornán nevelődött ifjúság is komolyabb képet kapjon arról az egészről, melybe csöppent. Most már van időnk is, az egyetlen teendő bebizonyítani, hogy jó rajongók



vagyunk, s megvásárolni ezen elérhető kötetek valamelyikét: ugye mindannyian szeretnénk Loveless, Saiyuki, X, Death Note, Kenshin, Blame!, Alive, Naruto mangákat is? Mutassuk meg a kiadóknak, hogy számíthatnak ránk, s a jutalom nem marad el – bár kapna a konzolos társadalom is egy ilyen olcsón „megúszható" lehetőséget arra, hogy magyar Metal Gear Solid vagy HALO kerülhessen a kezeik közé...

Apropó, konzolok. A conon kiállítva volt egy adag NES, SNES, Megadrive (és természetesen a verseny , melyen PS2-es Naruto-s bajnokok mérték össze erejüket), s így volt szerencsénk két ősrégi, kopott de máig élvezhető legendát tisztelni: Sonic és Mario kalandjait szép számú személy szerette volna (az alliterációért elnézést) kipróbálni, s javarészt sikerrel is jártak, a NES által nyújtott élvezet azonban túlságosan retro kategória volt ahhoz, hogy bárki is megpróbálkozzon vele – kár érte.

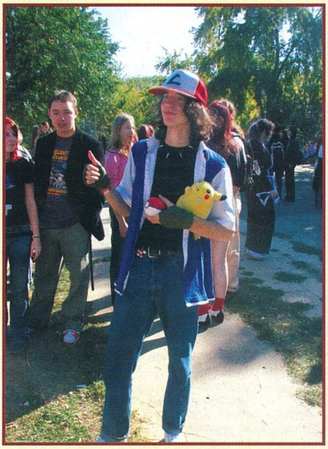
Ahogyan azt már Samatőr kollégánk említette a múlt hónapban (megjegyzés: vele is össze lehetett futni a conon, fő jellemzők a megtört, rettegő tekintet – talán a karaoke hallatán vesztette el hitét az úriember?), van a Konzol környékén még egy rajongó **(A kutyafádat, hát én is kint voltam, még találkoztunk is! Martin :)**, ki szintén szeret hangot adni véleményének: természetesen Masamune-ről van szó, aki szintén próbálta élvezni a buli örömeit, következzen tehát a con az ő szemével:

„A legemlékezetesebb esemény a conon a cosplay verseny volt – fényképezőgép elő és mehet a kattogtatás. Hát őszintén be kell vallјam, nagyon sokat röhögtem és ámultam a rengeteg jó és karakterhű ruhán! Például volt egy Yunás cosplayer csapat **(ők vannak belső borítónkon. Martin)**, akik tökéletes kosztümben jelentek meg, és volt egy zöld haspólóban és rövidgatyában flangáló tag, akit nem tudtam beazonosítani, szal' elneveztem Fanszőrzet Kapitánynak a kis kikandikáló hardver miatt. Ám a kedvencem a japánból érkezett Rie-san volt (aki hivatalos Sephiroth cosplayer :). Ami nagyon fájt, hogy nem volt Gackt a karaoke-n. Kusooo!"

Személyes megjegyzés: Rie-san tényleg japánból érkezett, tényleg Sephirothnak volt öltözve, és elképesztően komor, mármár gyilkos tekinteteket vetett bármely érdeklődő irányába: talán picit túlságosan is beleélte magát a dologba – mindenesetre jó érzés volt látni, hogy az imádott Japán népéből is volt, ki érdemesnek tartotta a rendezvényt arra, hogy eljöjjön, és megmutassa picit, hogyan csinálják a profik ugyanezt. És igen, nem ártott volna az a Gackt. **(Az őszi AnimeConról bővebb információt weboldalunk hírei között találtok, sok-sok képpel illusztrálva. Martin)**







ÁRNYBÍRÓ – SHIN ANGYO ONSHI



A történet, mely először manga formájában látott napvilágot, majd egy koreai-japán koprodukcióval anime értelmezésben is találásra került, a mozgó igazságszolgáltatás távol-keleti módszerét mutatja be nekünk. Az országban (Korea) uralkodó rend legkarizmatikusabb képviselői az Amen Osa névre hallgató szerzetesek voltak: a gyengébbek csupán tekintélyükkel tettek rendet, de a leghatalmasabb (három lovat ábrázoló) jelvényt birtoklók az alvilág seregének parancsoltak, így parancsolva megállјt bármelyik ellenkező kiskirály önkényuralmának. Történetünk ott kezdődik, hogy ez a rend széthullóban van, az Amen Osák eltűnedezőben vannak, ám egyetlen szerzetes – főhősünk – tovább járja a világot, saját világnézetének megfelelő módon igazságot szolgáltatva. Sorsa keresztezik egy fiatal fiúéval, ki szintén hasonló rangot akar elérni, ám céljait korai halála akadályozza meg: egyetlen hátrahagyott ékszere, hajpántja igen fontos szerephez jut a későbbiekben. Nem áll szándékunkban lelőni a történet komolyabb meglepetéseit, hisz az Árnybíró nálunk is megjelent, megjelenik, így mindenki számára elérhető lesz: érdemes foglalkozni vele, érdemes elolvasni, a koreai szerzők szerencsére még hozzáállásuk révén tudnak újat mutatni azok számára is, akiknek már elege van a mangák jórészében alkalmazott klisėktől. S hogy milyen az anime? A történet korai szakaszát feldolgozó mozgóképes alkotás első osztályú megvalósítást ígér: az elmúlt évek legkomolyabb harci jeleneteiről van szó, olyan adrenalinpumpáló kivitelezésben, melyet azóta is talán csak a Karas-nak sikerült überelnie. A zene, a seiyuuk mind-mind gyönyörűen végzik dolgukat, s a hangulaton nem esik csorba: egyelőre kérdéses, hogy a történet későbbi epizódjai is feldolgozásra kerülnek, ebben az esetben nem bánnánk a dolgot: a manga elolvasása után remek ismétlés az anime megtekintése is. (Mellékletünkben megismerkedhettek az Árnybíró mangával! Martin)

PRINCESS AI

A Princess Ai egy roppant érdekes „teremtmény". A Shojo Beat (többek között a múlt hónapban tárgyalt Ouran High School Host Clubot, Ai mester szinte összes művét, és nem utolsósorban néhány Kaori Yuki alkotást megjelentető magazinról van szó) nagy ékköve. Ai Yazawa teremtette meg „Ai" karakterét, a történetet pedig Courtney Love segítségével hozták össze, aki csak ennek kedvéért utazott Japánba (nem fogjuk sajnálni a hölgyet, nyilván ittléte okán meglátogatta Tokio összes lényegesebb bevásárlóközpontját is) – a végeredmény furcsa, de élvezhető. Ai egy másik világból érkezett a földre, ahol emlékei után kutat, s mindeközben rádöbben arra a csodálatos zenével kapcsolatos tehetségére, melyet előbb utcai bemutatókon, utóbb bárok színpadán kamatoztat: a hölgy remek énekesnő ugyanis, hangjával bárkit képes elbűvölni. Természetesen útnak indul idejében a „főgonosz" is, kinek célja mi más lenne, mint Ai életére törni, ki időközben az igaz szerelemre is rátalálni látszik: ideális történet a tizenéves lányok számára – látszólag. Ahogy azonban azt Ai Yazawa tudja, a női lélek jóval bonyolultabb annál, hogy ilyen sablonosan le lehetne írni, s a hercegnő karakterét olyan elképesztő részletességgel, hihető módon ábrázolja, hogy az olvasónak kételkedni jóformán: esélye sincsen. Hímsoviniszták itt nem lesznek előnyben, számukra nem létező érzelmeket fejeznek ki ezek a gyönyörű szépen kivitelezett rajzok, a lélekhez szólnak, s legyen akármilyen bugyuta is a történet, ezt most elnézzük az alkotóknak: Ai feledteti ezt velünk. Akit érdekel a mester többi munkája, bátran forduljon a Nana vagy a Paradise Kiss anime / manga változatainak akármelyikéhez: garantált szórakozásban lesz része. Hajrá!

Oldern





ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

ALAN WAKE (REMEDY, X360)

A barcelonai X06 alkalmával tartott Alan Wake bemutató után sikerült pár percre beszélgetünk a Remedy készülőfélben lévő játékáról a történetért felelős Sam Lake-kel. Mivel akkor és ott nem volt lehetőség hosszabb, tartalmasabb diskurzusra, Sam megígérte, hogy egy interjú keretében minden kérdésünkre válaszol: így is lett. Az elkövetkezendő két oldalon Petri Järvilehto-val (kreatív igazgató) és Sam Lake-kel (vezető író) társalgunk az **Alan Wake**-ről.

Mikor kezdődött a fejlesztés?

Petri Järvilehto: 2004 óta dolgozunk az Alan Wake-en, a munkálatok közvetlenül a Max Payne 2 befejezése után kezdődtek. A fejlesztés a technikai oldal lehetséges fejlődési útjának kutatásával kezdtük, mivel valami forradalmian újat és egyedit akartunk létrehozni... nem újból elsütni a régi puskaporunkat. Sokat dolgoztunk azon, hogy megtaláljuk azt a koncepciót, amely az egész csapatot lázba hozza és amelyhez kötődhetünk. Végül több kísérlet után megtaláltuk azt, amit kerestünk... és ez az Alan Wake terve volt.

Hány főt számlál a csapat? Hány ember dolgozott az előző Remedy játékokon?

PJ: Az irodában, teljes munkaidőben dolgozó fókuszcsapat 30 főből áll. ők végzik a munkálatok oroszlánrészét, de számos feladatot külsősök végeznek, a fejlesztési idő lerövidítése érdekében jó pár Middleware megoldást is alkalmazunk. (*Dobozos, előre legyártott elemek, például a fizikai alrendszer – Wilson.*)

Néhány újoncot leszámítva ez még mindig az a csapat, mely a Max Payne-t és folytatását is elkészítette. A Remedy ideális hely azoknak, akik elkötelezett cimborákból álló csapatban akarnak dolgozni.

Miért döntöttetek úgy, hogy hátrahagyjátok Max Payne-t és egy új karakterrel, valamint sztorival rukkoltok elő?

PJ: A Remedy-nél mindig azon vagyunk, hogy a lehető legjobb szórakozást nyújtsuk a játékosoknak. Valami újat és lenyűgözőt akarunk létrehozni. Már a Max Payne 2 fejlesztése alatt eldöntöttük, hogy valami másba vágjuk a fejszénket. Remek alapanyag volt Max története, de hét év után igazi felüdülést jelent valami teljesen új dologgal foglalkozni.

Sam Lake: Az Alan Wake egy logikus lépésnek tűnik előre, továbbfejlesztve a már bevált alapokat, azokat, melyek az érettebb közönséget célozták meg, úgymint a filmszerű atmoszféra, vagy a történetmesélés. Egyedi, filmszerű prezentációval és az átlagosnál magasabb minőséggel bíró programot ár jegyezhetünk, de úgy éreztük, hogy még a jelenleginél is magasabbra emelhetjük a lécet.

Mesélnél kicsit a történetről?

SL: A címadó Alan Wake foglalkozását tekintve író. Furcsa álmokat kezd látni miután találkozott barátnőjével, Alice-szel. Az álmok alapján lényegében Wake első könyve, a műfaját tekintve pszicho-thriller saját magát írta meg, mintha Wake-nek nem is lett volna beleszólása a folyamatba... A könyv azonnal bestseller lett, Alice pedig ezek után minden nyom nélkül felszívódott – ráadásul az esemény kísérteties hasonlóságot mutatott azzal, ami Wake könyvében is szerepelt. Wake összeomlott, többé nem volt képes írni, ráadásul súlyos álmatlanságtól kezdett szenvedni. Wake a gyógyulás reményében egy magánklinikára, a Cauldron Lake Lodge-ba rohant segítségért. A nyugodt klinika a Washington melletti kisváros közelében, Bright Falls-ban fekszik. Wake ott Alice nyomaira bukkan, az álmai visszatérnek. Miközben alszik, a saját kézírásával teleírt oldalak jelennek meg a jegyzetfüzetében, olyan dolgok, amelyek elkezdenek bekövetkezni. Az álom és a valóság közötti határ elmosódni látszik, ahogy Wake-et egyre mélyebbre és mélyebbre húzza a rémálomszerű misztikum. Sötét titkok várnak arra Bright Falls kisvárosában, hogy a felszínre kerüljenek...

Bright Falls városa kísérteties hasonlóságot mutat Lynch Twin Peaks-ével, ráadásul a főhős úgy fest, mintha egyenesen Stephen King eszevesztett elméjéből bújt volna elő. Végül is mi volt a fő inspirációs forrás ehhez a rémálomszerű világhoz és szereplőhöz?

SL: Ahogy te is kiemelted, a Twin Peaks valóban erősen inspirált minket. Nyilvánvalóan az idilli Washington melletti város egyfajta tiszteletadás Lynch zsenije előtt. De ezen felül számos egyéb inspiráló tényező volt, Bright Falls idillje a megszámlálhatatlanul sok TV show alapján ihletődött. Sorozatok, filmek és könyvek is sok segítséget adtak. Az álom és a realitás egybeolvadása, valami szörnyű létrejötte a való világban csupán annak papírra vetésével, egy író pokolba forduló álma mind-mind olyan téma, amely már számos feldolgozást ért, elsősorban könyv formájában (különösen Stephen Kingnél), ám a videojátékok eddig még nem nagyon foglalkoztak vele.

A játékmenet tekintve az Alan Wake olyan akciódús lesz, mint a Max Payne volt, vagy a sztori és a filmes hatások ezúttal nagyobb figyelmet kapnak?

PJ: Az intenzív, filmszerű akció pontosan az, amelyet a legjobban szeretünk létrehozni, az Alan Wake tucatnyi ilyen jelenetet







tartalmaz, de lényegesen nagyobb hangsúlyt kap ez alkalommal a felfedezés és a kaland. A pszichológiai thriller és a borzongató atmoszféra teremti meg a színpadot az akció számára.

SL: A két Max Payne epizódban a sztori és a játékmenet között nem volt túl erős a kapocs. Az Alan Wake-kel a sztorit a játékmenet szerves részévé kívánjuk tenni, így a történet menet közben kerül elmesélésre.

A Max Payne világa kissé üres volt, NPC-k és a járókelők teljes hiánya, néptelen utcák. Ilyen előzmény után mennyire interaktív az AW-ben szereplő kisváros?

SL: A városban van élet, de nem egy ideális amerikai kisváros szimulációját akarjuk létrehozni. A várossal és lakóival nyilvánvalóan valami gond van. Számunkra lényegesen fontosabb egy mély és tartalmas interakció létrehozása a kulcsfigurákkal, mint érdektelen és sekélyes szereplőkkel megtölteni a várost. Ez pedig tökéletesen illik a koncepciónkhoz, hiszen egy álmos kisvárosban minden ember furcsa és mindenki ismeri a másikat.

Nemrég egy lenyűgöző videót láthattunk – a lemodellezett világ hatalmas. Ez azt is jelenti, hogy a játékos szabadon kószálhat benne, vagy a felfedezésnek vannak akadályai? Ennél is fontosabb kérdés az egyes helyszínek közötti közlekedés: lesznek vezethető járművek?

PJ: A hatalmas világ adott: 10 négyzetkilométernyi föld vár arra, hogy a játékos felfedezze! Egy realisztikus, interaktív környezetet akartunk létrehozni. A Max Payne-ben egy "folyosót" kreáltunk, jobban mondva egy díszletvilágot. Az Alan Wake Bright Falls-a az északnyugati partvidék hiperrészletes mása. Ennek később nagy jelentősége lesz, hasonlóan a napszakok váltakozásához, valamint a dinamikusan változó időjáráshoz, amely a karakterekre, az ellenfelekre és a játékmenetre is hatással lesz. A masszív, nyitott világ lehetőséget és motivációt ad arra, hogy a játékos maga fedezze fel Bright Falls titkait, odafigyeljen minden apró részletre. Rengeteg dolog vár arra, hogy felfedezzék. Mivel a program napjainkban játszódik, az autó mint tradicionális közlekedési eszköz jelen lesz.

Röviden bemutatnál egy küldetést? E tekintetben még semmit sem láttunk, mindent hét lakat alatt tartotok!

PJ: Nos, nem szeretnénk minden lapunkat felfedni és az élményt sem szeretnénk elrontani. Azt akarjuk, hogy a játékmenet frissnek és újnak hasson, hogy a játékos számára végelláthatatlanul sok újdonsággal szolgálhassunk melyet maga fedez fel.

Alan Wake egy olyan fickónak tűnik, aki jól ért a fegyverekhez – a harcrendszer ez alkalommal is ezekre alapoz, vagy ezúttal közelharci motívumok is feltűnnek majd?

PJ: Wake az a típus, aki elszántan harcol a túlélésért, néha csak egy pisztollyal és zseblámpával a kezében. A fényviszonyoknak nagy szerepet szánunk a harcban. Ahogy a sztori halad előre, az éjszakák egyre hosszabbra nyúlnak, míg a nappalok rövidülnek. Ez nagy veszélyt jelent Wake számára, mivel ellenfelei erőt merítenek a sötét árnyakból, egészen addig, míg az intenzív napsütés nem válik legnagyobb szövetségesévé. A játékosnak legjobb képességei szerint kell kombinálnia a hagyományos fegyvereket a fényviszonyokkal, csak így lehet esélye az éj sötét teremtményeivel szemben.

Szavatosság tekintetében hogy szuperál az AW?

SL: A May Payne-nel a filmek struktúráját ültettük át videojáték formába, de mivel a filmek rövidek, így maga a játék is az lett. Ám a TV sorozatok iramával és felépítésével lényegesen jobb eredményt kaphatunk. Egy sorozat egy szezonjának játékideje közel akkora, mint egy ideális játéké.

PJ: A legtöbb designban tett megkötésünk azon alapszik, hogy hogyan adhatunk a vásárlónak egy összetettebb, hosszabb, tartalmasabb játékot. Ezért döntöttünk a szabadon bejárható világ mellett, ami jó döntésnek bizonyult. Egy szignifikánsan nagyobb játékélményt akarunk kínálni, nagyobbat, mint amelyet két korábbi játékunk során nyújtottunk.

Az újgenerációs platformok megjelenésével egy új fejezet nyitódott. A váltás mennyire volt nehéz az elvégzendő munka mennyiségét, az elvárásokat, valamint az új megközelítést megkövetelő designt tekintve?

PJ: Remek lehetőség a Remedy és jó szórakozás a csapat számára – a több és a jobb elve érvényesül. A játékosnak több szórakozást kell kapnia kevesebb limitációval.

Az AW technikailag lenyűgözőbb, mint azt az első képek alapján gondoltuk volna: jelenleg messze a legjobban festő bemutatott játék. Ez teljesen normális fejlődés eredménye, vagy egy hatalmas áttörésé?

PJ: Véleményem szerint mindenképp hatalmas áttörés. Végre lehetőségünk adódott egy dinamikusabb, tartalmasabb világot megalkotni, mindezt a játékos szabadságának megnövelésével és az élmény folytonosságával.

E mellett rendkívül izgatottak is vagyunk látva a volumetrikus fények és a természet erőinek szimulációját, valamint az időjárási viszonyok hatását a tényleges játékmenetre nézve.

Teljesen új technológiával állunk szemben. A tervezési fázisban felállított célok megmutatták, hogy a Max Payne 2 alapjai egész egyszerűen nem nyújtanak kellőképpen nagy és erőteljes táptalajt egy ilyen projecthez. Éppen ezért indultunk az alapoktól, tiszta lappal, egy teljes egészében új engine-t írva.

"Az előző generációban ez nem lett volna megvalósítható..." – sokat, sok helyről hallott mondat. De már itt vannak a többmagos processzorok, a nyers erő, az extrém technológia. Az álmok valóra válnak, de most már tényleg kompromisszumok kötése nélkül?

SL: Kompromisszumok mindig vannak, és azt kell, hogy mondjam, mindig is lesznek. De ezek a kreatív munkafázis részét képezik és gyakran jól sülnek el, hiszen azzal, hogy korlátot állítanak, arra kényszerítenek, hogy kreatív és remek megoldásokkal rukkolj elő, amely minőségibb produktumot és felhasználóbarátabb végeredményt szül.

A Valve Software (Half-Life széria – Wilson) éveket töltött a Source engine kifejlesztésével. Hogyan zajlott ez az AW esetében? Mennyi időt töltöttetek a technikai háttérrel és mennyi idő jutott a játékmenetre és a művészi oldalra?

PJ: Mindhárom terület kulcsfontosságú. Remek technológiai alapok nélkül nem készíthető nívós tartalom. A technológiának többnek kell lennie jól csengő feature-öknél. A technológia egy eszköz, amely az emlékezetes jelenetek létrehozásáért felel a történetben és a játékmenetben.

Természetesen ennek létrehozása időigényes, és sajnálatos tény, hogy csak alig néhány stúdió engedheti meg magának azt a luxust, hogy elegendő időt szánjon egy olyan technikai háttér felhúzására, mely jótékony hatással van a játékmenetre.

A Xbox 360 verzió grafikailag egy lapon említhető PC-s társával?

PJ: Igen. A Vista és a 360 két egymást kiegészítő platform. A fejlesztési munkálatok mindkettő esetében hasonlóak, ráadásul az egyik kamatozhat a másikból. Számos remek irányelv és szabály van a konzolos fejlesztésekben, ezek átültetése PC-s környezetbe – például a szigorú memóriakezelés, vagy az adatok háttérben való folyamatos mozgatása – jobbá teheti a PC-s verziót (*hiszen így kevesebb erőforrást felhasználva érik el ugyanazon eredményt – Wilson*).

Nem lepődnék meg ha ez több, mindkét platformmal kompatibilis címet eredményezne. Az pedig mindig remek dolog, ha megvan a preferált platform kiválasztásának szabadsága.

A dinamikus fény és árnyékhatások, valamint az időjárásért felelős rendszer lenyűgöző – e három elem hatással lesz a játékmenetre is?





PJ: Mindenképpen. Pontosan ezért is erőltetjük annyira a technikai oldal ezen részét. Ahogy már korábban említettem, a dinamikus fények komolyan befolyásolják azt, ahogy a harcban Wake ellenfelei viselkednek és reagálnak. Ez a környezetre is kihat, a teljesen ismerős és biztonságosnak hitt terület is egyik percről a másikra félelmetes és halálos csatatérré válhat, amint a köd és a homály leülepedik a tájra, nullára redukálva a látási viszonyokat, amikor az zuhogó eső befolyásolja azt, amit Wake hall, amikor a süvítő szél szinte megsüketít.

Jelenleg hol tart a fejlesztés?

PJ: Nemrég értük el az utolsó fázist. Ez a fejlesztés remek szakasza, hiszen már belejöttünk a munkába, bár még mindig tucatnyi olyan remek apróság van, amelyet be szeretnénk ültetni a játékba.

A Microsoft alig pár hete jelentette be, hogy elvállalta a program kiadói feladatkörét – ez akkor végül is a pletykált PS3 változat végét jelenti, vagy az csak ideiglenesen szorul a háttérbe?

PJ: Ez azt jelenti, hogy jelenleg minden erőnkkel az Xbox 360 és a PC-s kiadásra koncentrálhatunk. Mivel a 360 és a PS3 két merőben eltérő platform, egyazon technológia átültetése temérdek időt emésztene fel, ráadásul számos kompromisszumot is kéne kötnünk. Nagyon hálásak vagyunk, hogy a Microsofttal dolgozhatunk – a csapatuk rendkívül segítőkész, az általuk nyújtott támogatás mértéke egyértelműen pozitívan hat a fejlesztési munkálatokra.

Tudnál adni egy kis támpontot a pontos megjelenési dátumot illetően?

PJ: A rendelkezésre álló idő utolsó percét is ki szeretnénk használni. Természetesen van egy ütemtervünk (ahogy minden korábbi projectünknél is volt), azonban nincs értelme még most előrukkolni egy dátummal, hiszen később előfordulhat, hogy el kell azt csúsztatnunk. Temérdek játék jelenik meg félkészen pont az ebből eredő nyomás miatt. Mi nem akarunk ebbe a hibába esni.

Tervbe van véve a folytatás?

SL: Mindenképpen szeretnénk az Alan Wake valami terjedelmesebbre csinálni, mint egyetlen játék.

És végül: May Payne 3 várható a közeljövőben? Nagyon szeretnénk Max-et ismét akció közben látni!

PJ: Jelenleg a Remedy minden erejével az Alan Wake-en dolgozik.

Köszönjük az interjút, sok sikert a játékhoz, tűkön ülve várjuk a végeredményt.

Wilson

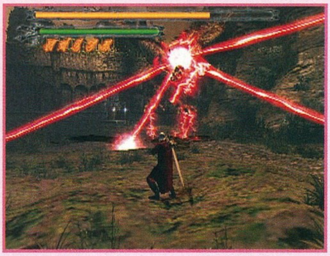
A KURRENS GENERÁCIÓ KLASSZIKUSAI III.

Csupán egy sóhajtásnyira vagyunk attól, hogy lezárjuk azt a fejezetet, amely öt évvel ezelőtt kezdődött – jelen konzolgeneráció egyértelmű klasszikusának kikiáltásával rá kell jönnünk, hogy ideje búcsút venni az öreg masináktól. Habár a fekete Sony igásló a kényszeredett európai csúszásoknak hála még jó pár igencsak fajsúlyos darabbal lesz gazdagabb (melyek akár a klasszikus jelzőt is viselhetik magukon), mégis jobb, ha immáron teljes erőbedobással az újonc trióra és annak felhozatalára koncentrálunk. Most azonban még fókuszáljunk a dobogó alját, illetve a két szélét nyaldosó alanyokra – démonüldöző maszkulin, közönséges bűnöző és tökéletes katona.

4. DEVIL MAY CRY

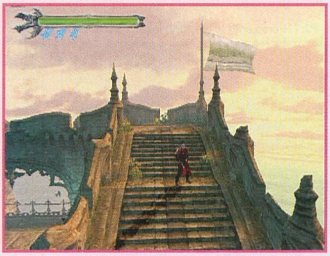
Tegye fel a kezét az, aki tudja, hogy mely gép volt az, ami alig egy évvel a megjelenése után egy örök klasszikussal lett gazdagabb. Igen, mindenki jól tippelt: a helyes válasz: a PS2. A PS2,







ami a kezdeti időszakban a DVD lejátszáson kívül nem nyújtott túl sokat játékfronton, ám a bemutatkozása utáni télen már olyan álomgép volt, amire megjelent a DMC. Az a DMC, ami egy csapásra legendává vált, beírta nevét a nagykönyvbe, satöbbi, satöbbi. Nehéz írni a Devil May Cry-ról, hiszen mindenki ismeri és áhítja, még a vérszemet kapott Xbox tábor is. Mert







a DMC nem egyszerűen egy jól menő franchise remek marketinggel. A DMC fogalom: a hack'n slash stílus definíciója, a nyolcvanas-kilencvenes évek klasszikus beat'em-upjainak intenzitását, sebességét és hangulatát egy testbe olvasztó, innovatív és pokolian hangulatos remake-je, a nagyközönség számára is fogyasztható formába öntve. Bár, ha jobban belegondolunk, ez nem teljesen igaz – a DMC nem közönségjáték, legalábbis nem olyan értelemben, ahogy gondolnánk. Két ember létezik: az, aki játszott a DMC-vel és tetszik neki, illetve az, aki játszott vele és pár percnyi kínszenvedés után letette. Mert a DMC egy olyan vízválasztó, mint az X tábornak a Ninja Gaiden: itt dől el, hogy ki a hardcore és ki az, aki a nehézségtől elrettentve inkább más ház tájékán lődörög. Mert ez bizony nehéz, a kézrázás után rögtön beledöfné a kést az ember hátába, jól megforgatná, aztán felrúgna a levegőbe és beléeresztene egy komplett tárat. Mert Dante ilyen: Menny és Pokol arkangyala, a purgatórium szülötte. Egy félresikerült kísérlet eredménye – Hideki Kamiya Resident Evil 4-et akart készíteni, ám a survival horror hanyatlásával kútba esett a terv és megszületett a DMC. Amondó vagyok: hála az égnek. Kellett az, hogy remek köntösbe bújva ismét visszatérjenek a játéktermekben töltött évek, még ha más formában is, de ugyanazzal a megközelítéssel. Botor dolog lenne egyszerű hack'n slash-nek titulálni a DMC-t, de a szíve mélyén az – ámbár ez csak a felszínt kapirgálja, hisz ott a remek fejlődési rendszer, az orbok gyűjtése, meg úgy lényegében minden. Mert a játékmenet remek, az ellenfelek feledhetetlenek, az akár egész képernyőt betöltő, több próbálkozás, mozgásának és támadásainak tanulmányozása nélkül gyakorlatilag legyőzhetetlen bossok felhozatala pedig igazi telitalálat. És akkor még ott van az a mindent átható hangulat és az a stílus, amivel sikerült létrehozni Dante karakterét – a magányos, rideg, mégis érezhetően emberi Dantét, aki a egy porhüvelyben testesíti meg a jót és a gonoszt egyaránt. Ezek után meglepő, hogy egyrészt nem talált kihívóra – hiszen az által lefektetett alapokra leginkább építkező God of War teljesen más kategóriát képvisel –, pláne nem méltó folytatásra. A második epizód harmatgyenge szereplése után a franchise-t trilógiává bővítő harmadik rész igazi felüdülés volt, méltó a nagyhírű elődhöz, ám korántsem annyira új és üde. Nem is lehetett az, hiszen egy generáció alatt három részt legyártani csak és kizárólag iparosmunkával lehet: és ez sajnos az lett. De az első, az igazi telitalálat: jobb is lett volna, 2001-ben lezáródott volna a DMC saga. Mert úgy lett volna kerek a világ – így csak feleslegesen bonyolított szappanopera.

3. GRAND THEFT AUTO III

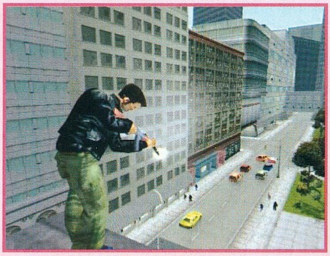
A Grand Theft Auto széria a videojáték szcéna számára pontosan olyan, mint Quentin Tarantino kilencvenes évek elején történt berobbanása: ha a Kutyaszorítóban, majd az azt követő Ponyvaregény megmutatta, hogy a gengsztereknek is van életük, akkor a GTA megmutatta, hogy milyen is az az élet. A skót DMA vonata '98-ban zakatolt be a köztudatba a Postal hátszelét meglovagolva – akkor és ott a játékipar nem tudott elszámolni azzal, amit a GTA kínált. Pedig a GTA megmutatta, hogy van élet a lineáris folyosók világán túl is, csak a játékos kezébe kell adni a nyitott világ illúziójának kulcsát. És a GTA odaadta: soha előtte nem volt még akkora mozgásszabadság egyetlen más játékban sem. Soha előtte nem nyúlt olyan kényes témához senki és semmi, mint a GTA. Soha sem volt még olyan jó dolog a törvény másik oldalán gyalogosokat gázolni, bankot rabolni és riválisokat eltenni láb alól. Ám mégsem a szériát elindító első epizód kapta meg a kultikus címkét: az a 3 évvel később landoló harmadik epizódnak jutott, hozzátéve megérdemelten – ha van olyan játék, amely a lehető legtöbbet újított ebben a generációban, az mindenképp a GTA3. Sokszor, sok helyen el lett már sütve, de itt hatványozottan igaz: a GTA3 nem csak hogy sikerrel terelte át a harmadik dimenzióba a formulát, de igazán itt teljesedhetett ki, hiszen az eddigi technikai













limitációk nem csak a látványvilágot befolyásolták, de a játékmenetet illetően is megköttetendő kompromisszumokat állítottak. Ilyen nincs többé, a GTA neve már egyértelműen egybeforrt a szabadság fogalmával, sőt, lényegében egy új szót kreált: a „sandbox" játékok kategóriájába azon címek tartoznak, melyek nagy, nyitott világot vonultatnak fel ahol a játékos kedvére mászkálhat. Itt fokozottan megteheti, sőt, mászkálás helyett inkább száguldva valamilyen lopott járgányban. Ki ne próbálta volna már ki az ámokfutás csodálatos lehetőségét, megtenni mindazt, amire a való életben nem lenne lehetőség. Morálisan mindenképp ellentmondásos a sorozat, hiszen a bűnt mint kifizetődő „állást" mutatja be, ám vitathatatlan tény, hogy erre néhanapján bizony szükség van. Az pedig kifejezetten díjazandó, hogy a Rockstar ebben a generációban még képes volt két egymást folyamatosan felülmúló spinoffot felhúzni a GTA3 alapjaira: a Vice City-ben ábrázolt nyolcvanas évek minden idők legzseniálisabb témaválasztásaként marad meg az emlékezetünkben, a San Andreas elképzelhetetlenül nagy területe, illetve a Sims-ből átemelt játékmenetbeli módosítások okán marad az, ami a GTA3: felejthetetlen klasszikus.

2. HALO

Ha valaki feltenné a kérdést, hogy „mi az első szó, ami eszedbe jut a HALO kapcsán", akkor az valószínűleg a „legenda", a „monotonitás" vagy a „lanparty" lenne. Az eredetileg RTS-nek szánt, ám a Microsoft és vele együtt az Xbox képbe kerülésével FPS-é avanzsált látens Marathon folytatás nem csak minden idők talán legerősebb nyitócíme, de egyben egy már meglévő stílus konzolos honosításának alapköve – talán éppen ezért (nem annyira) meglepő, hogy a fő csapásirány lezárásával az előzményeket feldolgozó epizód valós idejű stratégia formájában valósul meg. Az FPS-ezés őshazája és mekkája mindig is a személyi számítógépek piaca volt, hiszen a meglévő perifériákra lett lényegében tervezve a stílus. Tagadhatatlan, hogy a Playstation generációban számos kitörési kísérlet volt a kontrollerekre való átültetésre, megoldást az analóg karok megjelenése hozhatott volna, de nem tette: elsősorban kiforratlansága, másodsorban kései bevezetése okán. Tegye mindenki a kezére a szívét: a Medal of Honoron kívül hány olyan klasszikusnak minősíthető PS1-es FPS-t tudna mondani, amely valóban jól irányítható volt? Talán egyet sem. Lehet az Xbox-ot és a HALO-t szidni, lehet „olcsó PC-s alkatrészekből összehányt gépnek" titulálni a konzolt, de ha valamit elért, hát az mindenképpen az FPS piac megreformálása volt, a zászlóshajóként szereplő HALO-val az élen. Pedig a képlet borzalmasan egyszerű, a lényegében bevált sablonokból építkező történet nem mutatott túl az ezerszer eldurrantott klisék keretein, a klasszikus „ember vs alienek" alaphelyzetből mégis sikerült egy tényleg epikus, tartalmas, és mindenek előtt szórakoztató háttértörténetet létrehozni. Egyrészt, mert a címadó HALO titokzatossága a HALO 1 konklúziójával nem foszlott szét teljesen, másrészt, mert a titokzatos harmadik fél sikerrel bolygatta meg annyira méhkast, hogy egy második, illetve remélhetőleg hamarosan harmadik alkalmat is lehetővé tegyen. A HALO-t mégsem az irányítás, a még napjainkban is igencsak pofás grafikus körítés, a remek témaválasztás, hanem a hangulat és a stílus kettőse emeli a trónra. Mert Master Chief alakja, a végre beszélő FPS főhős (!) – ritka madár a kerek mondatokban beszélő főszereplő a zsánerben – annak ellenére is újszerű, hogy még mindig a világot egy emberként megmentő alakból nem tört ki. Hála az égnek! Mert bizony szükség van az ilyen digitális rambókra, tökéletes katonákra – van is erre egy remek angol szó: „badass". Azzal, hogy Master Chiefnek csupán a hangja ismert, sikerült gondolkodásra serkenteni a közönséget, hiszen Master Chief mindenki fejében máshogy néz ki, de a főbb jellemzők megegyeznek, így lényegében a HALO nem a Covenantok és az emberek, valamint a floodok küzdelméről, hanem MC heroikus cselekedeteiről szól. Ám felesleges lenne elfeledkezni és átsiklani a HALO hibái fölött – sajnos van neki bőven. Az első fél óra egyfajta erőpróba: ott dől el, hogy ki bírja magát átverekedni a monoton hajóbelsőn, hogy kijusson a szabadba és megismerje azt, ami a HALO valójában – egy masszív, az egész galaxist átívelő konfliktus űreposza. Kár tagadni, bizony nem egy rész unalmas, egyértelműen a játékidőt kitoló sablonhelyszín egy kaptafára készült folyosók és szobák rengetegével, újra és újra ugyanazon négy ellenféltípus egymásra pakolásával, néha már-már idegölő epizóddal, elég csak az utolsó nagy finálé négy perces autós száguldására gondolni, amely a borzalmas irányításnak hála két-három órás kínkeserves tortúrává fajul. De megéri, nagyon is, hiszen a HALO megérdemelten ül ott, ahol: a konzolos FPS-ek trónján. Mert hiába a túlságosan is siettetett folytatás, a fanyalgó PS2-es tábor és az antihalo liga folyamatos támadása – a trilógiát elindító epizód nélkül nem jött volna létre a remek Killzone, a lenyűgöző Black és a kiváló Half-Life 2 / Doom 3 port.

Íme hát, túl vagyunk Dante poklán, feltártuk a purgatórium összes zugát, kalandoztunk a véget nem érő tenger haragos hullámain, száguldoztunk a fellegek övezte hegyekben, zúztunk kocsikat, pofoztunk idegeneket, mentettünk arab világban hercegnőt. Most pedig várjuk a Messisát, nevezzék őt Briannek vagy akárkinek – a király egy hónap múlva elfoglalja trónját!

Wilson



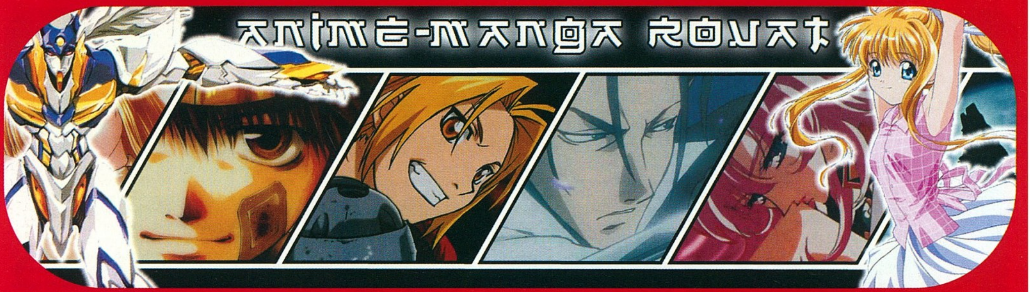












ÖTÖDIK FELVONÁS: HÁBORÚ

Az anime rovat mostani kiadásában megpróbáltunk olyan történeteket előszedni, melyek stílusukban különbözőek, ám mégis összeköti őket valami. Nos, a kapocs megvan közöttük – mindhárom széria egy olyan világot mutat be, ami bár nem a mennyek országa, de még simán elviselhető. Ez a kiindulópont, mindhárom animében történnek olyan események, melyek ellehetetlenítik a nyugalmi állapotot, és a szereplők rákényszerülnek arra, hogy felvegyék a kesztyűt – egész egyszerűen nincs más lehetőségük. Röviden s tömören, apokaliptikus viszonyok közé csöppenedik a néző – és remélhetőleg élvezni fogja. (A jövő hónapban azonban olyan legenda kerül terítékre, melyre sokan várnak. Szőke(?) haj, egy kilencfarkú róka, egy nagy adag chakra – ugye mindenki tudja, kiről beszélek? ;)

GUNDAM SEED / SEED DESTINY / SEED STARGAZER

A Gundam SEED egy feldolgozás. Ha ilyen szemmel tekintünk rá, csalódni fogunk. Azt érezzük majd, mind amit néhány kiöregedett jedi érzett a Star Wars III végén, mikor megpillantotta Darth Vadert: „Ez már nem Az a szereplő. Ez már nem Az a hangulat!" Dehogyisnem. Ezért is szögezzük le az elején, hogy ez az anime nem azoknak készült, akik az eredeti Gundam szériákon nevelkedtek. A történet egyszerűen indul – két szembenálló fél, a ZAFT nevű nemzet, akik magukat coordinatoroknak hívják, és génmanipulációval tökéletesített emberekről van szó, átlagosnál jóval magasabb intelligenciával, fizikummal és reflexekkel. A másik oldal az embereké, akik nem élnek a génmanipulációval, ám atombombával és egyéb piszkosabb eszközökkel annál inkább. Köztük kívülállóként lebeg az ORB, azon nemzetek szövetsége, akik egész egyszerűen ki akarnak maradni a háborúból. Egy ilyen Orb kolónián indul a történet, amikor is Kira Yamato (aki egyébként egy coordinator) arra döbben rá, hogy minden, amit eddig biztosnak hitt, eltűnt. A kolónia épp szétesőben van valami Zaft támadás miatt, a barátai védett helyen vannak, míg őrá éppen a gyermekkori legjobb barátja – Athrun Zala – fog fegyvert. De nem dördül el a lövés. A háború persze beindul, gőzerővel tombol, és a két jóbarát azt veszi észre, hogy az ellentétes oldalon állnak – és mindketten csak a barátaikat akarták megvédeni. Pofon pofont követ – amikor először csalódnak mind a földi, mind a Zaft vezetésben, amikor először derül ki hogy micsoda szemétládák ülnek a magas rangú katonai pozíciókban –, úgy döntenek, ideje másképp hozzáállni a dolgokhoz, és megpróbálkoznak a harmadik úttal, az Orb útjával.

Miért érdekes a Gundam Seed / Seed Destiny története? Mert benne van minden, amiről a XX. század szólt. Hiroshima? A földi hadsereg megelőző csapásként atombombát hajít a Zaft egyik kolóniájára – senki sem éli túl. Kiközösítés, rasszizmus? Alapvető konfliktus a történetben (ironikus azonban, hogy az emberi oldal utolsó mentsvára, Kira Yamato maga is génmanipulált ember, ráadásul nem is akármilyen). I. Világháború? (Spoiler következik: a Seed végén a felek békét kötnek, hogy aztán a Seed Destiny elején minden ott folytatódjon, ahol abbahagyták.) Nincsenek elfeledett sérelmek – csak elnyomott, mélyre temetett indulatok. A Seed arról szól, hogy bár egy szörnyű világban élünk, a háború elkerülhetetlen, mégsem szabad beletörődni. Kívánni kell a folytatást, akarni kell a jobb jövőt. A sorozat konfliktusait a világnézetek különbözősége okozza. Ott van a „főgonosz" Raww Le Klueze, akinek csak annyi a „bűne", hogy elvesztette az emberiségbe vetett hitét. És ott van a legtisztább szereplő, a rózsaszín hajú énekesnő, Lacus Clyne – aki tudja, hogy hite hamis hit, de nem adja fel, és énekel tovább a békéről. Hisz ha már pár embert megérint az ének – és akkor nem dalolt hiába.

A Gundam SEED Destiny egy ennél is őrültebb világot vázol fel. Nagy tehetségű pilóták keresnek értelmetlen bosszút, és egy übermensch-világképeket dédelgető führerek próbálnak mindenkit dróton mozgatni. Hogy sikerül-e nekik? Ugyan – alig 100 epizód, tessék szépen végignézni. Ezek a szereplők egy harc-orientált történet során találkoznak és küzdenek meg egymással – éppen ezért van ott a név, az a bizonyos GUNDAM. A zenei aláfestés első osztályú, az openingek / endingek gyönyörűek (főleg a Tamaki Nami által tolmácsolt „Believe", vagy a See-Saw féle „Anna ni issho da attanoni") és sok van belőlük – 13 részenként változnak. Maga az animáció kifogástalan, a szereplők megrajzolása viszont sokakat elriaszthat – az átlagosnál nagyobb orr és furcsa alakú fejek jellemzőek a rajzolásra –, ez viszont egyre finomodik, ahogy halad előre a történet, a második sorozat végére már szinte nyoma sem marad ennek az ábrázolásmódnak.

A Seed Destiny végét sajnos elrontották, túl sok visszaemlékezést hagytak a végére, és nem maradt idő a normális lezárásra. A fanok őrjöngtek, a szkeptikusok csalódottan legyintettek. Pedig van fény az alagút végén, csak hinni kell benne. Napsugarak helyett a kezelést a megkésett 51. epizód – és a közeledő Gundam Seed Destiny Movie (és a pár epizódos Stargazer mellékszál) – jelenti: előbbi lehűti az égett sebeket, utóbbira pedig még várnunk kell, de vélhetőleg nyugdíjba küldi a Seed univerzumot, teret engedve az új szériáknak.

Kira és Athrun





Egy újraértelmezett legenda...

SCRAPPED PRINCESS

A Scrapped Princess-ről nem tudtam semmit. Nem volt tele a net parádés kritikákkal, nem harsogták nevét az animés ismerőseim sem – egész egyszerűen a BONES munkái között való kutakodás során találtam rá. A sorozat első pillanatai egy teljesen semmitmondó, átlagos történet képzetét keltették. Három testvér utazik szekéren, egyikük – egy fiatal szőke lány, név szerint Pacifica – folyamatosan panaszkodik az átélt kényelmetlenségek miatt. Pár másodperccel később azonban bizarr fejfedőt viselő parasztok támadják meg a szekeret – az idilli hangulat pillanatok alatt válik izgalommal és félelemmel telítetté. Rövidesen kiderült, hogy ez a lány elpusztítja majd az ismert világot, amint 16 éves korba lép. Ezt tanítja a világvallás, és éppen ezért minden hívő Pacifica elpusztítására törekszik. A két testvére azonban minden rendelkezésükre álló eszközzel megvédeni igyekszik a lányt. Ahogy egyikük olyan hatalmat kap a kezébe, amellyel hatékonyan veheti fel a harcot az egész vallással szemben, az események kezdenek egyre grandiózusabb alakot ölteni – a végjátékban már háború sújtotta országok, hatalmi harcok és a svindlerek hazugságaiból szőtt hálók jellemzik a történetet. Nem tudjuk már, kinek hihetünk és kinek nem, de a végére letisztul a kép, és egyértelművé válnak a szereposztások.

Hogy mi a különleges ebben az egészben? Nos, az elképzelés, hogy egy tinédzser hogyan vészeli át az akadályokat, hogyan birkózik meg a tudattal, hogy a fél emberiség a halálát akarja – pedig ő az ég adta világon senkinek nem akart ártani. Boldog és szomorú képsorok váltják egymást, és Pacifica is megkapja majd idővel a válaszokat, amiket keres. És mi a kérdés? „Miért?" Miért van értelme tovább menni, mikor fel is adhatná a küzdelmet? A történet nem kisebb kérdéseket feszeget, mint a sors és az ember kapcsolata. Vajon valóban készen állunk-e arra, hogy elérhetetlennek tűnő célokat tűzzünk ki magunk elé, esetleg jobb lenne egyszerűen meghátrálni? A történetben az összes fontosabb karakter – még az antagonistáink is – folytonos harcban áll saját magával, eszmék és elvek rángatják őket ide-oda, míg végül mindegyikük megtalálja majd helyét. A sorozat képi világa kifejezetten érdekes lett, ugyanis sikerrel ábrázol egy fantasy stílusú környezetet, ám a high-tech harci eszközök és különös pirotechnikát használó entitások küzdelmekor is megállja a helyét, a rövid de annál intenzívebb közelharci összecsapások pedig garantálják a szórakozást. Nem véletlenül hagytam ki a zenét – szép dallamok találhatóak a sorozatban, de pár nap elteltével nem sokukra fogunk emlékezni. A célnak megfelel, de a klasszikusok közé nem emelkedett fel.

Összegezve az elhangzottakat, egy érdekes tapasztalattal gazdagodik az, aki végignézi a Scrapped Princess-t, ám nem feltétlenül lesz mindenki elégedett – ez az anime a viszonylag lassú történetvezetése miatt nem való bárkinek, ez még mindig nem az Evangelion, legyünk hálásak neki ezért.


A család – egy nyugodtabb pillanatban

WOLF'S RAIN

A jövőben járunk, az emberiség szépen tönkrevágta a természetet – erdők gyakorlatilag nincsenek, a legtöbb állatfaj régen kihalt. A nemesek hatalmas égi erődökben hancúroznak, szenvedélyes és élvezetekkel teli életet élnek, míg a szegényebb népség a megmaradt városokba húzódott össze, hogy valahogy túléljék az elkövetkező időket. Egy ilyen romlott és pusztuló világba csöppentek bele a történetünk főszereplői, származásukat tekintve farkasok. Túlélésük kulcsa különleges képességük, mellyel embernek álcázhatják magukat, így elvegyülve a tömegben. Céljuk is van – megtalálni a rég elveszett paradicsomot, melynek megnyitására egy különleges lény hivatott, kit Chezának hívnak. A hölgy egy viráglény, fénnyel táplálkozik, illata és jelenléte pedig megrészegíti a farkasainkat, akik mindent meg is tesznek azért, hogy vele maradjanak. Rajtuk kívül csak pár ember lényeges szereplő tűnik fel – egy bosszúját kereső öreg seriff, egy különleges kutatásokban részt vevő tudósnő és egy szerelemtől fűtött, válaszokat kereső rendőr, no meg az öntelt nemesek. Ez a szereposztás még önmagában nem szülne klasszikust, a történet erőssége abban rejlik, ahogy ezek a szereplők keresztezik egymás útjait. Egy igazán jól megkomponált drámáról van szó, ahol nincsenek felesleges események, minden tett magában hordozza annak következményeit, melyek a legváratlanabb pillanatokban következnek be. A történet második felétől a nemesek harca festi vérvörösre a földet, és a katarzis közeledtével lesznek az emberek és farkasok egyaránt egyre frusztráltabbak, indítékaik lassan felsejlenek a horizonton – hogy aztán következzen a megrendítő végjáték, melyben meglepetés meglepetést követ.

A sorozatot a BONES hozta tető alá, és nem kötöttek kompromisszumokat – Maaya Sakamoto (Card Captor Sakura, Rahxephon, Tenku no Escaflowne) csodálatos endingje felejthetetlen pillanatokat fog okozni, a történet alatt pedig a legkülönlegesebb zenék szólalnak meg, akár angol, spanyol énekkel, ahol pedig kell, felcsendülnek a harcra buzdító vagy elgondolkodásra intő dallamok – mindez egy olyan ember keze munkája, akit méltán nevezhetünk legendának : Yoko Kanno-é (Arjuna, X, Cowboy Bebop, Gits:SAC, Escaflowne). A sorozatot 26 részesre tervezték, de a cég kifutott a pénzből és időből a párhuzamosan készített Full Metal Alchemist miatt, így be kellett helyezniük a történetbe 4 összefoglaló epizódot. A hiányzó részeket ezután külön, OVA-ként adták ki. Így lesz kerek a történet.

A szerző a mai napig vissza-visszatér a sorozathoz – a remekül megkomponált első epizód gyakorlatilag megunhatatlan, de vannak olyan jelenetek, amik miatt könnyen megeshet, hogy a teljes sorozat egy második (harmadik) újranézésére vetemedünk. Megéri, a Wolf's Rain által tolmácsolt hangulat nagyon ritka manapság, a történetet nem a nézői tetszési index alapján alakították, a script nem a rétestészta módjára húzott sorozatok tempóját viseli magán – maradandó darab, no.

Oldern


A viráglány és a farkasok



Az utolsó büszke farkas...







Sziasztok, köszöntünk benneteket ismét a retro kuckóban! A múlt hónapban alaposan körüljártunk néhány nagyobb szimulátort, így ma visszakanyarodunk a hagyományos értelemben vett árkád videojátékokhoz. Betekintünk a Dynasty Wars színfalai mögé, kivesézzük a Ninja Gaiden sorozatot, hólabdákat dobálunk a Snow Bros-ban és kitérünk az 576konzol.hu hasábjain ismertetett Xexex kálvária első állomására is.

Mivel szép lassan ugyan, de közeleg a tél, ezért talán nem meglepő, ha egy hógolyókkal kapcsolatos játékkal indítunk ebben a hónapban. A Konami idestova már 16 esztendős Snow Bros. című jópofa platformjátékát az azóta már csődbe ment japán Toaplan hozta tető alá. Ezzel a cuccal még a fiatalabb korosztály is találkozhatott, hiszen egészen a mai napig megtalálható néhány teremben, elsősorban egyszerű játékmenete és koncepciója miatt. Egy folyamatosan felfelé haladó, platformokkal dúsított pályákon játszódó akcióról van szó, ahol Nick és Tom, a két hóember igyekszik eltávolítani az adott helyszínen ténykedő gonosztevőket. A játék arra a mozzanatra épít, amikor karakterünkkel hólabdát szórva egészen addig lövöldözzük a gyanútlan célpontot, míg az hógolyóvá nem válik, és elgurítva a többieket leütve és/vagy a falnak csattanva végleg el nem pusztul. Mialatt a hólapátolás folyik, a célpont természetesen nem tud mozogni – egészen addig, amíg el nem olvad róla a vizes matéria. A játékosnak természetesen nem szükséges minden behavazott figurát egyből ellökni, ugyanis egy jól irányzott ütéssel láncreakciót indíthat el, amely a többi útjába kerülő célpontot is meglöki/megsemmisíti. Ha sikerül az összes célpontot egyetlen hógolyóval megsemmisíteni, pénzmag hullik a képernyő tetejéről, amely mintegy bónuszként alaposan megdobja a pontszámot (10.000 ponttal), így érdemes az ilyen pillanatokért lobbizni – vigyázva arra, hogy gyorsnak kell lennünk, különben pillanatok alatt elillan a semmibe a hozomány. Minden tizedik szint után boss vár minket, akinek csak saját támadásit hógolyóvá változtatva, majd a gonosznak gurítva lehet csökkenteni az életerejét. A kreatúrák változatos, főként a pályákon kószáló célpontokból, speciális támadásokból (mint pl. a tűz különböző válfajai) állnak, de a nyeremény, amelyet a boss legyőzése után kaphatunk, feledteti a fáradalmakat. A győzelem mámorában megiható löttyök négy színe eltérő képességet sugall: a piros a mozgási sebesség növelését, a kék az egyidejűleg elhajítható hó mennyiségének emelkedését, a sárga a dobási távolságot, a zöld pedig ballonként való repülést eredményez. A szuper-hatás az első elhalálozás után elvész, így érdemes minél nagyobb odafigyeléssel kezelni a dolgokat, hiszen a játék előrehaladtával ezek a momentumok igencsak nagy segítségként funkcionálnak. Hogy ne időzzünk túlságosan sokat egy-egy szinten, a gép a tétlenkedésünket egy láthatatlan töklámpással díjazza, amelyik eleinte csak követ, aztán később szellemmé alakulva igyekszik elpusztítani minket. Ez esetben nincs más mentség, mint óvakodni és a lehető leghamarabb az összes még létező célpontot likvidálni, hogy a következő szintre juthassunk.

Érdekesség, hogy az Amiga változatot hobbiprogramozók törték fel és terjesztették szét a világban, ugyanis az eredeti kiadójuk, az Ocean nem látott sok rációt a sikerében, ezért még a végleges elkészülte előtti pillanatban bealtatta a projektet. Mára a játék ingyenesen elérhetővé vált, köszönhetően a Nemzetközi Szoftvervédelmi Társaságnak (softpres.org) – aki bővebben is érdeklődik a program iránt, az vagy a MAME vagy a WinUAE Amiga emulátor segítségével próbát tehet vele. (Tipp: kétjátékos hancúrra abszolút ideális, lányok előnyben!) Hozzá kell tenni, hogy a játéknak négy év múlva, 1994-ben elkészült a folytatása is Snow Bros. 2: With New Elves címmel, amely nem volt más, mint egy újradizájnolt, feljavított grafikájú folytatás, maximum négyjátékos mókával megfejelve, a kor követelményéhez igazítva.

Ugorjunk át a feudális japánba: a Dynasty Wars már a sokadik inkarnációját éli, ám legjobbnak talán mégis az eredeti 1989-es példánya bizonyul. A Capcom kínai mondákból kiragadott hőseinek kálváriája már születésekor is a hentelés királya volt, amely azóta sem változott számottevően. Ez volt a cég harmadik CPS1-re (Capcom Play System) fejlesztett és kiadott játéka, melyben a történeti hátteret és a karaktereket valós történelmi események szolgáltatják, mégpedig a Han dinasztia utáni vér áztatta időszakból. Érdekesség, hogy a játék által kínált hősök









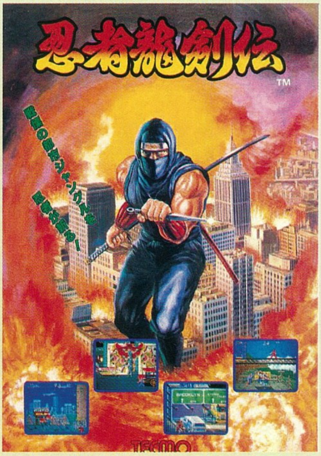


a népszerű japán képregény, a Destruction of Heaven and Earth-ből kerültek ki. A japán nyelven csak Tenchi wo Kurau-ként elhíresült produktum stílusát tekintve beat'em up, azaz tömény mészárlást kaptunk kézhez, ha megfelelő mennyiségű kreditet váltottunk a pénzünkért. A három gomb valójában egy jobbra-balra való fordulást/hadonászást és a mágia használatát jelentette a folyamatosan jobbra scrollozó képernyőn. A játékosnak (és társainak) összesen nyolc helyszínen kellett végignyargalnia, mialatt hordák sokaságát kellett a másvilágra küldenie, akik között akadtak egészen egyszerű földművesek, gyalogos egységek és komolyabban felfegyverzett osztagosok is. A végcél természetesen a teljes takarítás, minek következtében kiűzhetjük Kína földjéről a Han dinasztiát és a népességet bomlasztó felelős rosszfiúkat, a Huan Ching szervezet tagjait. Megjegyzendő, hogy a játék alapjául szolgáló rege, a Romance of the Three Kingdoms számos játékfejlesztőt ihletett már hasonló produktum elkészítésére, elég ha csak a Koei azonos című végtermékére gondolunk. A játék nem volt csúnyácska: szépen megrajzolt karakterek és hátterek népesítették be a képernyőt, melyek mind-mind Kína egy tartományát jelképezték, a császári udvart is beleértve. A vérgőzös hentelés ugyan megosztotta a közönséget, de nagyon sokan kedvet kaptak a játékhoz, melynek köszönhetően három évvel később, az alapokat megteremtve egy teljesebb és szélesebb réteget megcélzó folytatás is született a Capcom boszorkánykonyhájában. A Warriors of Fate címre keresztelt program angol adaptációját képezte a japán Tenchi wo Kurau II-nek, amely ugye a Dynasty Warriors egyenes ágú leszármazottja híréban állt.

Nem ez volt a cég egyetlen oldalra scrollozós beat'em up vállalkozása az adott érában, hiszen nagyjából ezen időre tehető a Captain Commando, a King of Dragons, vagy a Knights of the Round megjelenése is. Nem árt tudni, hogy az első részben még nem létezett a Shu Han birodalom, és Liu Bei maga nem volt még király. ő és két testvére Guan Yu és Zhang Fei, valamint az egyik legnagyobb generális, Zhao Yun játszható karakterekként léptek be a sorozatba. A Warriors of Fate c. folytatásban Liu Bei már királyként szerepel, és mivel a történet szerint nem akart belebonyolódni a harcba, ezért a Tigris generálisokként elhíresült harcosok (Zhang Fei, Guan Yu, Zhao Yun és Huang Zhong) mellé Wei Yan-t nevezte ki csatlósának. A játékmenetet persze nem érték ekkora változások. Nyolc szint, amelyeken hemzsegnek az íjászok, vágó- és szúrófegyverekkel felszerelt harcosok, bombát dobáló figurák és hogy teljes legyen a csapat, stage boss-ok is. Egyidejűleg maximum három játékos oszthatja a pofonokat a képernyőn azokkal a ütés-rúgás mozgásokkal karöltve, amely a mai napig jellemzi a Capcom sidescrolling beat'em up stílusba sorolt játékait. Az átlagos és gyakori célpontok, mint pl. a Wei katonák és banditák, pankrátorok, tolvajok akárhonnét előbukkanhatnak és leugorhatnak – kivételt ez alól csak a pálya végi főellenség képez, amely a nyolc Wei generális valamelyikét (Dian Wei, Xiahou Yuan, Xu Zhu, Zhang Liao, Cao Ren, Xu Hang, és a főkolompos Lu Bu) jelentik. A végkifejletben természetesen a mindenért felelőssé tehető Cao Cao is felbukkan, mikor éppen menekülőre venné a figurát. A harchoz természetesen változatos fegyverarzenál áll rendelkezésre, melyek főként különböző erejű és méretű vágó/szúrófegyverekből állnak, mondván akkoriban még nem álltak rendelkezésre Uzik, shotgunok és egyéb jellegzetes beat'em up lőfegyverek. Mint ahogy a legtöbb hasonló stílusú játékban, így a Warriors of Fate-ban is elszórt élelem felvételével pótolhatjuk az energiaveszteségeinket, melyek gyakran ellenfeleinkből, vagy széttörhető ládákból, tereptárgyakból kerülnek elő. Egyetlen megjegyzendő apróság maradt csupán, ez pedig a harci lovak bevetése, amelyre felpattanva további mozdulatok kivitelezésére akad lehetőség – különös tekintettel a nagy bárdokkal való suhintgatásra és kaszálásra (kivétel Huang Zhong esetében, ő ugyanis íjjal van felszerelkezve). A legtöbb boss megfelelő méretű kaszabolása esetén eléggé véres cafatokra lehet őket bontani – ehhez az első támadásnak mindenképp „special”-nak kell lennie, hogy lenullázhassuk az ellenséges célpont „hit” pontjait. Ha megfelelően jól teljesítünk a szinteken, a játék úgy 50%-ánál egy bónusz helyzetben is szerepelhetünk, amikor is egy evőversenyen kell győzelmet aratni – természetesen a megfelelő gombok minél gyorsabb nyomkodása segítségével. Érdekesség, hogy a karak-











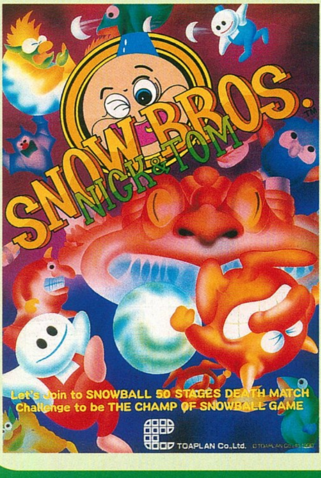


terek speciális mozdulatai hasonlóságot mutatnak a szintén Capcomos Street Fighter 2-vel: Zhao Yun támadása pl. (Uppercut Slashing) úgy néz ki, mint Ryu Shoryuken-je, míg Wei Yen mozdulata Guile Flash Kick-jéhez hasonlatos. Ha ügyesek vagyunk, három speciális táskát is találhatunk a pályákon: az elsőben egy vörös lángoló kard, a másodikban egy japán stílusú Katana, a harmadikban pedig egy szintén lángnyelveket festő kék kard található – utóbbi egyébként a legerősebb fegyvert jelenti a WoF-ban. Egyedi fegyverek szerzéséhez két dolgot tehetünk: vagy lekaszaboljuk az időszakosan és csak pillanatokra felbukkanó lovas figurát, vagy eltesszük láb alól azt a fekete színű karaktert, amelyik az ötödik Stage Boss-szal együtt borzolja idegeinket – bár ez utóbbi esetlegesen barbecue-t is kipottyanthat, fegyverként mindenképp egy speciális karddal fog megajándékozni bennünket.

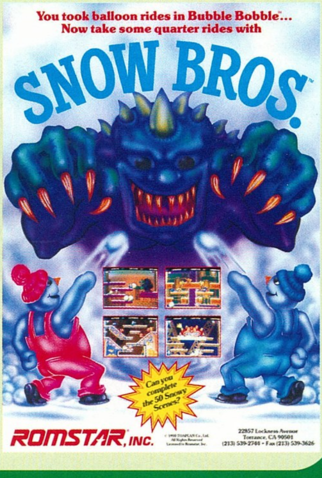
Ezekben a Dynasty Warriors produktumokban valahogy megtalálható az a varázs és a hangulat, amely korunk futószalagon gyártott epizódjaiból hiányzik. Sajnálatos, hogy mára egy megkopott, csak a mészárlásról szóló tömegcikké vált a sorozat, pedig számos rajongói fórumon elhintett ötletből meríthettek volna a fejlesztők – de nem tették. A hibák sorozatának meglett az eredménye: mára már az elvakult rajongói táboron kívül szinte senki nem hisz a sorozatban, ezért a folytatás megszületése is kérdésessé vált.

Maradjunk még egy pillanatig a távol-keleti harcművészet mezsgyéjén, és ejtsünk pár szót a Nintendo egyik legelső nindzsás franchise-járól. Az eredeti címén Ninja Ryukendenként (Japánban Legend of the Ninja Dragon Sword, Európában pedig Shadow Warriors értelmezéssel) ismert Ninja Gaiden a mai napig nagy népszerűségnek örvend a nemrégiben megjelent Xbox-os inkarnációjának köszönhetően, pedig kezdeti gyökerei egészen 1988-ig vezethetőek vissza. Ekkor jelent meg ugyanis a sorozat első epizódja a Tecmo és a Nintendo fúziójának köszönhetően, amely megpróbálta ötvözni a nindzsákat övező misztikus harcművészetet a beat'em up játékok stílusjegyeivel. A recept néhány amerikai nagyvárost szemléltető pályából, egy bosszúért kiáltó nindzsából (ő lenne ugye Ryu Hayabusha, akit már számtalanszor viszontláthattunk Tecmo-s alkotásban, többek között a Dead or Alive sorozatban is), néhány speciális mozdulatból, és a remekül megalkotott játékmenetből állt. A dolog érdekessége abban rejlett, hogy a főként kétjátékos módra tervezett programban mindegyik karakter tarsolyában lapult egy mozdulat, amellyel a kiálló peremekben és póznákban megkapaszkodva tudta padlóra küldeni a célpontot. Ha erre nem volt lehetősége, még mindig választhatott az öt speciális támadás valamelyikéből (Triple Bow kombó, Flying Neck dobás, Hang rúgás, Phoenix szaltó, és a Tight Rope technika) vagy elhajíthatta megragadott célpontját. Ezt kihasználva széttörhette a különböző ládákat, hordókat, telefonfülkéket és egyebeket, amelyekből bónusz tárgyakat szedhetett fel. A teljesítendő cél nem volt túlságosan bonyolult: a hat különböző várost jelképező pályán a legfőbb feladatot a bérgyilkos hordák, utcai söpredékek likvidálása mellett a különböző bónusz tárgyak jelentették, amelyekhez rendszerint egy pályavégi boss-t is programoztak a fejlesztők. Ha sikerült a jól bevált formula szerint mind a hatot padlóra küldeni és győzedelmeskedni a rettegett terroristavezér felett, a Ninja szép csendben visszatért hazájába, és boldogan élt, míg egy újabb sötét banda ki nem eszelt egy másik világmegváltó és diktatórikus hatalmi tervet.

Bár a játéktermek ekkora már sok hasonló kategóriájú programmal hívogatták a látogatót, a Ninja Gaiden valami miatt nagy sikerre tett szert, így nem volt kérdés, hogy a Nintendo elkészíti az otthoni 8 bites masinára szánt változatot is. Ez lett a Ninja Gaiden NES, amely viszont csak alig mutat hasonlóságot a nagygépes változattal mondván, hogy sem erőforrásban, sem pedig minőségben nem tudta produkálni az árkád verzió adta látványvilágot. Hogy valami okán azért össze lehessen kapcsolni a két produktumot, megtartották a főhőst – valójában azonban teljesen a géphez igazították a játékmenetet, a történetet és a grafikai jellemzőket is. Amellett, hogy ez összességében egy gyengébb konverzió, számos ponton előrelépést jelent nagyob-







bik testvérével szemben. Először is a karakterek mozgásai szebbek, simábbak és gyorsabbak, több az ellenfél, a pálya, és az egyes helyszínek között hangulatos átvezető képsorokat passzíroztak a kódba, mely alaposan rászolgált a hangulatfokozó jelzőre. Kimaradt viszont a kétjátékos hancúrozás, amely akkoriban már alapkövetelmény volt egy ilyen stílusú játékban, hiszen a szintén sikeresnek számító Double Dragon, vagy a Renegade is rendelkezett már hasonló opcióval. Megjegyzendő, hogy 1989 és 1992 között megannyi játék jelent meg Ninja Gaiden címmel különböző platformokra (PC, Atari Lynx, Sega Master System, Megadrive, Game Gear), de a NES direkt portjának csak az 1992-es japán-exkluzív PC Engine konverzió nevezhető. Ez a típus japán mivolta ellenére angol fordítást is tartalmazott, ráadásul feltornázták benne a grafikai részletességet és a játékmenetet is hangulatosabbá sikerült varázsolniuk.

A NES változat ez idő alatt meglehetősen nagy népszerűségre tett szert, így a Nintendo úgy döntött, hogy a gép minél tökéletesebb kiaknázása és a rajongói nyomás leküzdésére elkészíti a folytatást Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos címmel. A ninja kultusz második állomása már nem kapott árkád konverziót, csak és kizárólag otthoni konzolra fejlesztett példány létezik belőle. A történet egy évvel az eredeti után játszódik, ám ami a lényeges az a néhány új mozgás, a grafikai látvány növelése és a speciális képességek tárháza, amelyből már távolról indítható támadások is alkalmazhatóak (mint pl. a mezei dobócsillag, a Windmill Throwing star (úgy működik, mint egy bumeráng), a lángcsóva, a sárkánylabdák dobálgatása, vagy a tűzkerék). Sikerült a játékmenetbe két új mozzanatot is becsempészni: egyik a falon megkapaszkodás (majd elrugaszkodás), másik pedig az árnyék klónok létrehozása – utóbbit úgy képzeljétek el mint a karakter saját árnyékát, amely bizonyos ideig követte a játékos mozgását, és ugyanazokat az ütés-rúgás kombinációkat utánozta, mint az előtte haladó Ryu. Az árnykatona természetesen sebezhetetlen, így megfelelő pillanatban történő kijátszása nagyban megkönnyítette a nehezebb csatákban való boldogulást. Sok kritika érte a játékot, miszerint a Nintendo a korábbi epizódra épített, a fentebb felsorolt újítások pedig nagyban hasonlítanak egy másik sikeres NES platformerre, a Castlevania-ra – a kritikusok az atmoszférikus zenével, a stilizált átvezető mozgóképek hasonlóságával és a játékmenetben rejlő közös pontokkal magyarázták álláspontjukat. Az NG2 nem volt könnyű játék: az ellenőrzési pontok a történet vége felé haladva egyre nagyobb területeket öleltek fel és gyakran hosszú útvonalat kellett újból végigpüfölni, ha elhaláloztunk előtte egy óvatlan pillanatban. A játékosok segítése érdekében a Nintendo hivatalos havi kiadványa, a mai napig létező Nintendo Power felkarolta a folytatást és hónapokon keresztül közölt le tippeket-trükköket a játék teljesítése végett.

Nem árt megjegyezni, hogy a kilencvenes évek közepén született egy a két sikeres NES Ninja Gaiden epizódot és az első rész PC Engine konverzióját összefoglaló SNES remake gyűjtemény is Ninja Gaiden Trilogy címmel, amely a kor követelményeihez igazított látványvilágon és néhány apró játékmenetbeli változtatáson kívül semmi extrát nem tartalmazott. Nem is lett túlságosan sikeres, ennek ellenére ez a variáció csalogatható elő a felélesztési szándékkal piacra dobott 2004-es, Xbox-ra készült Ninja Gaidenből is, ha a megfelelő feltételeket teljesítjük. Bár kevesen tudják, de két évvel ezelőtt, a Ninja Gaiden Black speciális kiadás piacra dobásával egy időben a Tecmo a mobilszférába is belépőjegyet váltott: a terveik között egy Ninja Gaiden mobile c. alkotás is napvilágot látott, amely alig pár yenes árért néhány NES-ből átemelt pályát kínál letöltésre. A JAVA alkalmazás azóta már elkészült, és jelenleg is elérhető Japánban – azonban a hivatalos angol nyelven kommunikáló Tecmo Games Mobile arról tájékoztatta a nagyérdeműt, hogy a kód a Tecmo Bowl-lal karöltve hamarosan angol nyelvterületen is realizálódik majd. A teljes NES produktum megszerzéséhez négy fejezetre osztották fel a történetet, így sajnos mindegyikért szurkolni kell, ha egyben szeretnénk látni a dolgokat a kijelzőn.

A két NES verzió ebay-es pályafutásának, és a két Xbox-os inkarnációnak köszönhetően a Ninja Gaiden szekere ma is fut, egyike a legsikeresebb Nintendo franchise-nak, amely így majd' húsz év távlatából még mindig talpon van. Idén a Joystiq internetes portál nagyszabású közvélemény-kutatásában a tizedik legjobb NES-es játékként vonszolta be magát a toplistás helyre, az Electronic Gaming Monthly „Minden idők kétszáz legjobb videojátéka" szavazásában is előkelő helyezést ért el, a Nintendo Power 2005-ös „Kétszáz valaha készült legjobb NES játék" hirdetményében pedig a 89-es eredményt mondhatja magáénak. A Ninja Gaiden bekezdés végén még hozzátenném, hogy a két NES-re fejlesztett epizód a Nintendo PlayChoice árkád rendszerében megjelent ugyan a játéktermekben, de elenyésző mennyiség és siker értelmében kisebb bukta volt a cég részéről. [Megjegyzés: Mivel a rovat elsősorban az árkád produktumoknak állít szentélyt, ezért csak felsorolás szintjén emlékezünk meg a sorozat harmadik NES-re készült epizódjáról, az 1991-es Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doomról, amely sem történetében, sem játékmenetében nem köthető a fentebb említett két fejezethez. Történetileg a kettes számú Gaiden jelét előzményeit meséli el, annak mintegy mellékcselekményeként, ahol egy misztikus hajó felderítése és titkának megszerzése a cél. Ez a program minden tekintetben kihasználja a NES adottságait, szépsége mellett az egyik olyan neves produktum, amely parallax scroll metódust alkalmaz a háttér és a játéktér mozgatására.]

Kicsit visszakanyarodva a shooterekhez: nemrégiben az 576konzol.hu hasábjain ejtettünk néhány szót a Xexex nevezetű lövöldözős játékról és a körülötte levő kálváriáról, amely rövidesen a Salamander Portable retro shooter válogatás részeként jelenik meg a Sony hordozható gépezetére. A Konami játéka nagyon sok hasonlóságot mutat az Irem klasszikus és über R-Type sorozatával, így nem meglepő, hogy annak minden jó tulajdonságát magában hordozza. Itt is egy horizontális lövöldözésről van szó, amelyhez fenomenális hátterek, ellenséges űrhajók, bővíthető fegyverarzenál, remek hangeffektek és techno-zene társul. Ez önmagában azonban még nem elég a kiváló jelzőhöz, de az összhatás szerencsére remek játékélményben csúcsosodik ki. Azért is választottam ki ezt a programot záró momentumnak, mert amellett, hogy körbejárunk néhány híres retro gyöngyszemet, a rovat remek lehetőséget kínál a nálunk kevésbé ismert produktumok bemutatására is. A Xexex márpedig ilyen: eléggé ritka és értékes ahhoz, hogy érdemben foglalkozzunk vele. Mint ahogy az imént említettem, nagy a hasonlóság az R-Type vonalhoz képest: az űrhajó hasonló pod-szerű kiegészítőt cipel maga előtt (vagy mögött), amelyet akár el is taszíthatunk a géptől, igaz ezzel megfosztjuk az elsődleges védelmi és támadási vonaltól – itt ugyanis a pod nélkül nincs lehetőség tüzelésre. A pajzsként funkcionáló kiegészítőt változatos fegyverekkel, rakétákkal és gyilkoló eszközökkel lehet felruházni a különböző célpontok likvidálása segítségével: a lézerenergiát gerjeszteni is tudjuk, bár ez gondolom nem okoz meglepetést az R-Type kedvelőknek.

A történet szerint egy technológiailag fejlett, biomechanikus teremtményekkel rendelkező agresszor az E-Square bolygó felé tart, hogy vegetációját megfertőzve megsemmisítse a planéta lakóit és bekebelezze annak erőforrásait. Elanie hercegnőt már fogságba kerítették, így csak az MF-01-es prototípus Flintlock űrhaján és vállalkozó pilótáján múlik, egy szabad néppel kevesebb lesz-e a galaxisban. A hasonló stílusú játékokhoz képest itt csak egyetlen életünk van, ha az energiaszintünk a 0 érték alá csökken, csak egy újabb kredittel tudunk életet lehelni a reménybe. A pajzs természetesen újratölthető, így nem árt minél nagyobb pusztítást véghezvinni az energiacellák megszerzése érdekében. Oda kell figyelni a különböző burjánzó biomasszák sokaságára is: némelyek csak úsznak ártalmatlanul a légtérben, mások vagy az űrhajóra, vagy a különböző tereptárgyakra telepednek rá, elzárva ezzel a továbbjutás útját.

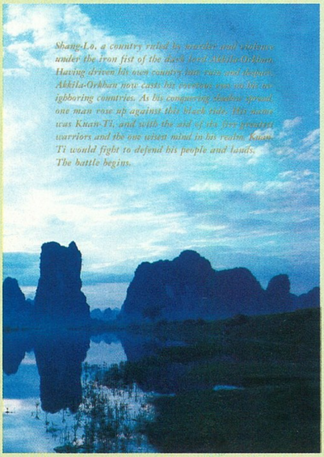
A látványról csakis pozitívumként beszélhetünk: kevés olyan shootert látni, ahol a háttérben valós 3D renderelt alakzatok, bolygók és egyéb izgő-mozgó objektumok mozognak – a Xexex ebben is jeleskedik, hiszen az első két szint csakis ilyenekkel van tele. Mindent összevetve aki úgy dönt, hogy beruház a közeljövőben megjelenő Salamander Portable retro shooter válogatásra PSP-n, nem fog csalódni. A Xexex társaival együtt remek szórakozást nyújt majd mindenkinek, s ha a Twin Bee Portable, vagy Parodius Portable kompilációkat nézzük, nos... eljött az ideje, hogy azon olvasóink is PSP-t vásároljanak, akik eddig a megfelelő alkalomra vártak.

Ennyi fért bele novemberi Retro rovatunkba, hölgyek-urak. Kérdéseitekkel, tanácsaitokkal ne habozzátok bombázni az 576konzol.hu adott témákkal foglalkozó topikjait, vagy a lap IRC csatornáját. Jövő hónapban találkozunk, addig is: Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu



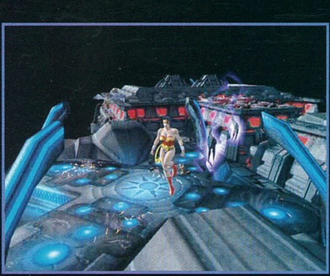




HÁNY FOGAD VAN BATMAN?



JUSTICE LEAGUE HEROES





Az Igazság Ligája vagy, ha úgy jobban tetszik az Igazság Ligájának amerikai szekciója – hiszen létezik belőlük egy az öreg kontinensen tevékenykedő csapat is, ők a Liga európai részlege – a legnagyobb, emberfeletti képességekkel rendelkező hősökből álló, a világ kormányai által hivatalosan is elfogadott szupercsapat, na persze csak a DC Comics képregényekből megismert alternatív univerzumban, lévén, hogy a hősök egytől egyik DC Comics figurák, és nem utolsó sorban a füzeteket is az előbb már említett cég tudhatja a magáénak. A klasszikus felállású Liga először 1960-ban szerepelt együtt, méghozzá a fura Bátor és Merész (The Brave and The Bold) elnevezésű lapban (annak is a 28. számában, ez egy februári szám volt), szóval jóval öregebb, mint az én személyes kis kedvencem, a Pókember. A DC célja egyébként az volt, hogy a legpopulárisabb és legközkedveltebb figuráit gyúrja össze egy csapatba, és ez sikerült is, hiszen az eredeti csapatban Batman a Denevérember, Superman „az Acélember", Wonder Woman, a Zöld Lámpás, (az első) Flash, és a Martian Manhunter, azaz a Marsbéli Fejvadász volt megtalálható. Az













idők során a csapattagok szép csendben váltogatták egymást, és többek között a Ligához tartozott (vagy tartozik jelenleg is) hosszabb-rövidebb ideig Plastic Man, a Fekete Kanári, Robin, Hawkman, Atom és még sorolhatnám, hiszen az évek során igen felemás és vegyes táraság alkotta a Ligát. Többek között jó néhány epizódban Flash is feltűnt (majd eltűnt a tagok listájáról), de érdekességképpen megemlíthetjük Gotham City felügyelőjének géniusz lányát, a Joker által tolószékbe kényszerített Barbara Gordont is, aki ugyan semmiféle szuperképességgel nem rendelkezik, ám oly kiváló detektív és számítógépes szakember, hogy sokszor húzta már ki a csapatot a csokiból. Egyébként a saját képregény-füzetük beindítása nem sokat késlekedett, hiszen még első vendégszereplésük évében megkapták a maguk kis sorozatát (ha jól emlékszem). A Liga történetét egyébiránt jól fel lehet szabdalni különböző szakaszokra, amikre most külön nem térnék ki, és jó néhány igen színvonalas mini-széria is napvilágot látott a főszereplésükkel, ilyen például az 1999-es Year One (Az első év), ami ugyebár hasonlóan a többi DC karakter hasonszőrű füzeteihez (ott van például a méltán híressé vált Batman – Year One – ami magyar nyelven nálunk is kapható) eredettörténetük újragondolásának céljából jött létre. Nemrég indítottak el egyébként Amerikában egy új Igazság Liga magazint, amiben a három fő karakter (Superman, Batman és Wonder Woman) újraszervezi a Ligát, de ebben már olyan új figurák szerepelnek (Hawgirl, Red Tornado, Arsenal, Power Girl), akik még nekem is ismeretlenek. Magánvélemény ugyan de leírom – bár egyes tagjaik saját történeteit igencsak kedvelem –, maguk a Liga füzetek sosem tartoztak a kedvenceim közé, voltak számomra túlságosan is unszimpatikus figurák, és a történetek is sokszor már túlságosan meseszerűek voltak (inkább a komorabb, emberibb, földhözragadtabb Batman figuráját szeretem, mintsem a Holdbázisról a dimenziókon keresztül utazó, földön-kívülieket kémlelő Denevérembert), nem szólva az ellenfelekről és az állandósuló univerzum lerombolási vágyukról. Ettől függetlenül persze jócskán akadnak komoly és tartalmas történetei is a Ligának, és többek között egynéhány komoly díjat is bezsebeltek, bár ezeket inkább csak a kezdeti időkben nyerték el.

Természetes jó néhány rajzfilmsorozat is napvilágot látott a Liga főszerepelésével. A JL Unlimited a mai napig is fut a Cartoton Newtworkön (DVD-n is megvásárolható), és szerencsére nem sikerült annyira elszúrni, mint mondjuk azt a bugyuta Tini Titánok esetében láthattuk. Magyarul egyébként csak futólag vagy vendégszereplőként tűntek fel a Ligások a Batman és Superman képregényekben, talán a legemlékezetesebb magyarul is megjelent történet a futóverseny Flash és Superman között…

A **Justice League Heroes** egy igen ütős sztorival rendelkező – a főgonosz szerepében az ördögi Brainiac, és mire is törhetne, mint a világ, és vele együtt a Liga elpusztítására – és változatos pályafelhozatallal rendelkező hack'n slash, alias X-Men Legends reinkarnáció a DC Comics-tól. A játék teljes mértékben követi a konkurenciánál már jól bevált és sikerre vitt alapokat, igaz viszont, hogy bőven rendelkezik annyi egyedi ötlettel is, amitől az említett játékokkal teljesen egyenértékű portékává növi ki magát, és nem mellékesen teljesen hű marad a képregényekben megismert fantáziavilághoz is, ami – főleg egy ilyen adaptáció esetében – igencsak fontos szempont, hiszen eme produktumok javarészt a fanoknak készülnek, akik pedig tudvalevőleg igencsak kritikusak kedvenceikkel kapcsolatban.

Változás az X-Menhez képest, hogy a pályáknak egyszerre csak két hős fut neki (ott ugye négyfős volt a csapat), és a felállás is legtöbb esetben standard, azaz nem mi állítjuk össze a párosokat (már csak azért is, mert előfordul majd az a bonyolult helyzet is, hogy a történet több szálon fut egyszerre), de játék során mind a hét szereplőt irányításunk alá vonhatjuk majd. Hasonlóan zajlik viszont a játékmenet: adva van egy helyszín vagy annak egy szakasza, amit izommetrikus nézetből vehetünk szemügyre, a kamera természetesen forgatható, és némileg dönthető / zoomolható is. A nehézségi fokozat kiválasztásától függően sok, még több, vagy nagyon sok ellenfél zúdul a nyakunkba, akiket többek között a begyűjthető experience pontok végett is érdemes lehentelni. A mérhetetlen mennyiségű harcon kívül azért lesznek majd extra feladataink is a pályákon, ilyenek például civilek megvédése, interdimenzionális kapuk lerombolása, némi gyűjtögetés, Quick Time-os gombnyomkodással megoldható elektromos kapuk feltörése, és sok-sok egyedi szereplő specifikus mini-akadály legyőzése. Példával szemléltetek: a szellőzőrendszerben a hatalmas ventillátorok között csak Flash gyorságával lehet átslisszolni a keverőlapátok között, de sorolhatnám még, hiszen ilyen kis agytornászásból szinte minden szereplőnek jut a játék során. A figurák között egyébként szabadon váltogathatunk (csak amennyiben egyedül játszunk, a kétjátékos mókánál a másik figurát is – jobb esetben – emberi kezek irányítják, multiban egyébként is hatványozottan fokozódik az ilyen jellegű játékok élvezeti értéke), és elhalálozásuk esetén sem kell pánikba esnünk: vagy visszabaktatunk a legutolsó ellenőrzési pontig, vagy egyedül folytatjuk tovább a gámát a következőig, hiszen itt vagy ott, de mindenképp csatlakozik hozzánk az elesett társunk (ami egyébként jó ötlet, ellentétben az X-Men Legendsszel, ahol súlyos zsét kellett letenni az asztalra, ha fel akartuk támasztani egy-egy elesett társunkat a pályák végén).



A harcrendszer kellően kiforrott és korrektül összerakott, tartalmas paramétere a játéknak. Minden egyes karakternek a képregényből áthozott speciális képességeit fejleszthetjük. Például Supermannek a híres hőlátását, vagy Flash-nek a gyorsaságát, Zatanna varázserejét. ő egyébként is elég mókás figura, hiszen akárcsak egy cirkuszi bűvész, képes bárkit mondjuk egy félénken szaladgáló nyuszivá varázsolni. De minden karakternek szimpatikus és egymástól lehetőség szerint teljesen eltérő támadási trükkjei vannak (kedvencem például Flash Tornado Attackja, amivel full bepörgeti maga körül az összes ellenfelet). Bevett szokás, hogy a figurák „varázsereje" a speckó támadások használata során csökken, de akár csak az életerejük, nyugalmi állapotban hamar visszavándorolnak a maximumra. Egyébként számtalan egyéb tulajdonság is fejleszthető, többek között például a már említett Recovery Ability, vagy maxi életerő, sebzési erősség is. Természetesen nem vagyunk kénytelenek csakis kizárólag az emberfeletti képességeinkre hagyatkozni, a figurák közelharc témában is igencsak ki vannak gyúrva (mindenki egyedi mozgáskultúrával és repertoárral rendelkezik), és mivel elég vegyes a csapat összetétele, egyes tagokkal repülési képességeit is kihasználhatjuk majd – sőt a játék nagyban épít is erre, hiszen számtalan alkalommal lesz majd olyan helyzet, amit csak a levegőt szelve lehet megoldani, illetve rengeteg a levegőből támadó ellenfél is. Belőlük sokfélével találkozhatunk majd a játék során, és a legtöbb esetben ésszel legyőzendő főmuftikból sem lesz hiány, ezek a boss fightok egyébként is nagyban megdobják a hangulatot. Ha ketten játszunk, erőltethetjük a Duel Attackokat, amik brutálisan nagyokat sebeznek, és még baromi látványosak is, kivitelezésük azonban nagyfokú precizitást és rutint igényel, gépi partnerrel csak véletlenül összehozható. Egyébként is a mesterséges intelligencia hagy némi kívánnivalót maga után, például a forgó lézercsapdákba a gép olyan simán belegrasszál, mint ha ott sem lennének, aztán szaladgálhatunk a checkpontig egyedül.

A játék nagy erőssége a kinézete, én mondjuk inkább az Xbox változatot erőltettem, és az fantasztikusan jól néz ki, valami olyasmire gondoljatok mint a PS2-es Baldur's Gate, ott volt ilyen hibátlanul lekerekített, teljesen élethű a környezet. A karakterek, az ellenfeleink, a menekülő civilek mozgásai nagyon meggyőzőek, de hab a tortán a környezet kidolgozottsága, és a tereptárgyak interaktivitása. És itt most a hangsúly nem a „mindent szét lehet verni", hanem a „mindet fegyverként lehet használni" gondolaton van. Figurától függően (hiszen vannak gyengébb és erősebb Ligatagok), bármit felkaphatunk a lánctalpas munkagépektől, a bútorokon, parkoló autókon keresztül a postaládáig, a villanypóznákig és fegyverként használhatjuk azokat. A STAR laborban a munkaasztalokat vághatjuk az ellenfeleknek, miközben szétszóródnak a rajta lévő berendezés kütyük, de például a postaládákból is levelek garmadája hullik ki, miután felkaptuk azokat. Egyébként is igen változatosak a pályák, tehát ritkán fogunk csak kétszer ugyanolyan helyszíneken szaladgálni (a kedvencem volt a gyönyörű földalatti kaptárrendszer, amiben a méhkirálynő után kutattunk), bár hozzáteszem a szintek némileg kisebb méretűek, mint az X-Men Legends-ben.

Nem is akarom tovább ragozni, gyorsan összegzek: a Justice League Heroes bőven hozza azt a színvonalat, amit a két X-Men Legends játékban megszoktunk, sőt egyes paramétereiben, mint például a grafika terén még túl is mutat rajta, gondolok itt például az olyan finom kis részletekre, mint amikor a nagy mutáns békák csula támadása rátapad, majd lefolyik a szereplőkről. Nem szóltam még a zenékről és hangokról, míg előbbiek igencsak meghozzák a harci kedvet, utóbbiak sokszor mosolyt csalnak a játékosok orcájára, hiszen minden szereplő a vérmérsékletétől függően be-beszólogat rendesen. Az eltérő figurák és képességeik valamint a változatos helyszíneknek köszönhetően a sok hentelés ellenére sem fullad unalomba a játék, és a sztori is igencsak kikerekedik a játék végére. A hack'n slash kedvelői minden bizonnyal imádni fogják a gémet, hiszen az X-Menhez hasonlóan itt is rengeteget kell harcolnunk, és tesszük majd ezt hosszú napokon keresztül, mert bizony a játék nem egydélutános szórakozást nyújtó gagyi, hanem egy igen maratoni mészárlás. Pozitívum még a kidolgozott harci rendszer a sokféle fejleszthető tulajdonság és támadási képesség. Negatívum viszont, hogy nagyobb tömegjeleneteknél néha kaotikus az irányítás, és hogy lehetne valamivel okosabb a gép által irányított fickó.

Mindent összevetve azonban így is nagyon elégedettek lehetünk, mert a játék megüti az X-Men Legends színvonalat (ez nagy szó egyébként), stílusán belül ütős darab, és nem baltázták úgy el, mint legutóbb a Tini Titánokat (ami egyébként inkább a kisebb korosztálynak készült). Ha tetszett az X-Men Legends mindenképp szerezd be, én mindenestre átnyergelek a Marvel univerzumba, mert időközben megjött az Utimate Alliance is, ami szintén egy fantasztikus kis hack'n slash és abban van Pókember is. Addig is: tegyél igazságot…

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem vagyok oda ezekért a felülnézetes, képregényfigurás izékért (sőt, az utóbbi időben már úgy en bloc a hack'n slash stílusért sem), még akkor sem, ha a színtiszta bunyón kívül csempésznek bele RPG elemeket is. Hogy őszinte legyek, kizárólag a co-op téma tetszik benne, egyedül nem küszködnék vele.

JUSTICE LEAGUE HEROES

WARNER BROS. IE / EIDOS
MÁS VERZIÓ: PSP, DS, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 — 1 - 2 játékos, memóriakártya 8 mb, analóg irányító (dual shock)

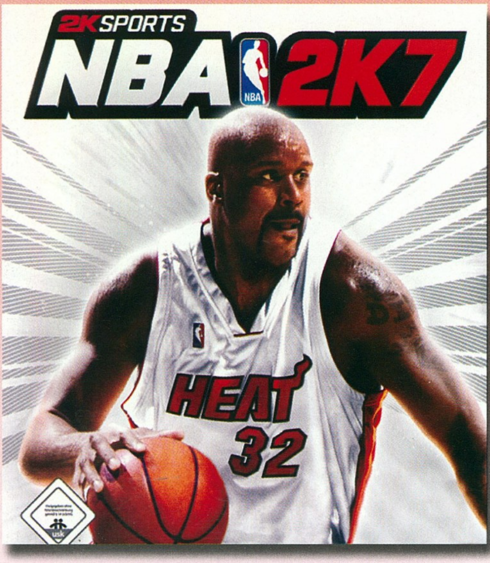
XBOX — 1 - 2 játékos

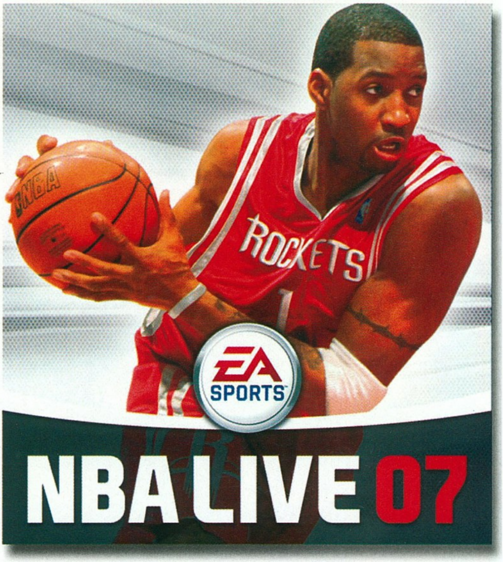
✔ képregényből készült zsíros kis hack'n slash
X mivel nálunk annyira nem ismert a comics, kicsit nehéz azonosulni a szereplőkkel

PS2 XBOX
7.5 pont

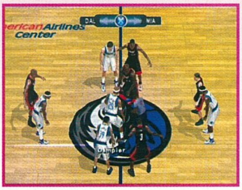
A KOSÁRPROGIK GT-JE

EA, HÁT MÉG MINDIG NEM VOLT ELÉG?













Mivel egyszerre kaptam kézhez három teljesen eltérő kosaras programot, így adta magát, hogy egymással összehasonlítva írjak róluk tesztet.

Sietve leszögezném már most, hogy szerintem az **NBA 2K7** a legjobb játék a három közül. Igaz, míg tavaly egyértelmű volt a fölénye, idén az EA kicsit jobban összekapta magát. A 2K igazából attól jobb a Live-nál, hogy érezhetően frissebb koncepció az egész.

Mit tehetünk meg a 2K7-ben? Gyakorlatilag bármit: a saját csapat kreálásától elkezdve a trófeák begyűjtésén át a streetballig minden benne van, aminek egy kis köze is van a kosárlabdához. A lakásodban (Crib) pl. különböző játékgépek sorakoznak, és azokat sorra megnyithatod, melyek így egyfajta minijátékként funkcionálnak. A Crib Tally menüpont alatt tudod megnézni, milyen feltételekhez köti a játék a megnyitható bónuszokat; olyasmikre gondolj pl., hogy szórj 100 pontot egy meccsen, vagy érj el tripladuplát egy játékossal.

Játékmódokból a megszokottak mind benne vannak a 2K7-ben. A The Association felel meg az NBA Live Dynasty módjának, a Season a szezon, és van Streetball is, ami az egyik kedvencem, és mintha fejlődött is volna tavaly óta. Sajnos mindent itt sem tudok leírni, de azt tudnotok kell, hogy itt már a tavalyi változatban is benne volt pl. a Team Chemistry, és úgy összességében tartalmilag legalább olyan erős, mint a konkurens kiadvány.

Két szempontból érzem jobbnak a Live-ot. Egyrészt a kommentár és a zenék miatt, vagyis az audió fronton (itt a kommentátorok gyakrabban ismétlik magukat és néha félrebeszélnek). A másik, hogy az egyes szupersztárok sajátosságai ott jobban ki vannak dolgozva, még a zsákolásaik is egyénre szabottak, míg itt mindenki a szituációnak megfelelően húzza be a pontot (megjegyzem, ez a valósághűbb, meccsen sem mindig röpködnek). Valamivel nehezebbnek tűnnek a figurák, mint a Live-ban, éppen ezért az irányításon sok múlhat, kinek melyik fekszik jobban. Ezeken a dolgokon túlmenően viszont egyértelműen a 2K a favorit. A látvány nyugodtan megérdemli a kiváló jelzőt, mert szebbet vagy jobbat már nemigen fogunk látni kurrensgenen. Akárcsak az NBA Live esetében, az X-es változat itt is sokkal szebben fest.

Pár tipp a játékhoz. Használjuk az icon passt (R2/fekete gomb), úgy jóval könnyebben juttathatjuk el a kívánt személyhez a lasztit, és ebből rögtön indíthatunk is egy támadást; ily módon adhatunk alley-oopot is társunknak. Könnyen elcsenhetjük a játékszert, ha egy közelünkben szálló labdára Négyzetet/X-et nyomunk. Ha játék közben cseréltek, azt figyeljétek, kinek mennyi energiája van (100 a max), ezt a tulajdonságaik között találjátok meg.

Bixbite és Krisz
rajkrisz@freemail.hu

NBA 2K7

2K SPORTS / VISUAL CONCEPTS / KUSH GAMES
MÁS VERZIÓ: X360, PS3

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1-8 játékos (multitap), dpl II, headset, (2-10 online) memóriakártya 8 mb (1000 kb), analóg irányító (dual shock),
XBOX	1-4 játékos (2-10 xbox live), dd 5.1, 16:9,

✔ továbbra is a legkomolyabb kosárjáték
X a live 07 többet fejlődött egy év alatt

8 pont

Az NBA Live-ot, csakúgy mint az egész EA-t, mostanában nagy divat leszólni, és erre jó ok van. A Live volt anno „A" kosaras játék, még azok is játszották, akik amúgy ügyet se vetnek az egészre. Újszerű volt a 3D-s megjelenítés, a temérdek infó, a profizmus, melyet a programba öltek. De hát más idők járnak mostanában úgy a szériában, mind a valóságban. Emiatt már el is marasztaltuk a programot egy párszor itt az újságon belül, és én is azt terveztem először – főleg, mikor ugyanaz a menürendszer fogadott, mint már évek óta –, azonban később letettem erről és inkább az újdonságokra fókuszáltam.

Először is gyorsan túlesek a kötelezőn: a játék Xbox-on sokkal szebb. Tartalmilag persze megegyezik a két verzió, de míg a játék X-en kimondottan csinos, PS2-őn szerintem nem javult tavaly óta. Szóval én a dobozos verzióval játszottam inkább, és elég jól szórakoztam a gémmel.

Ennek egyik oka a soundtrack, mely az évek alatt tudatosan el kezdett távolodni a tucat hiphoptól, és most kifejezetten igényes zenék kerültek bele. Pár nevesebb előadó: Gnarls Barkley, Black Eyed Peas, Jurassic 5 feat. Dave Matthews, Dead Prez (ez a kedvencünk), Talib Kweli, Lupe Fiasco; és ezek még a hiphoposabb számok közül valók. A hang/zene részleghez tartozik még az is, hogy a két szakkommentátor kiválóan vezeti a mérkőzéseket.

És akkor röviden az újításokról. Új dinasztiát indítva játékosainknak immár külön százalékos arányban határozhatjuk meg, melyikük milyen poszton kerüljön bevetésre, és oda kell figyelnünk a csapategységre is (chemistry). Valamint ezúttal már sajtókonferenciát, vagy egyéb közös programot is beiktathatunk a napi programok közé. A legfontosabb pedig a Freestyle Superstar továbbcsiszolása. Idén már kétféle sztártípussal találkozunk a játékon belül: Star- és Superstar-level player. Nekik 8-féle sztártulajdonság állhat rendelkezésükre, melyekre helyhiány miatt sajnos nem tudok példával szolgálni. Egyes sztároknak több különböző Freestyle mozgása is van; ezek között a bal ravasz (L1) és a jobb analóg kar együttes benyomásával tudunk váltani. Kivitelezni pedig ugyancsak a bal ravasz (L1) nyomva tartása közben, a jobb kar különböző irányokba forgatásával tudjuk. Érdemes ezeket jól betanulni, mert így tényleg élvezetes meccseket vívhatunk; legegyszerűbb, ha az All-Staron gyakoroljuk be mindezt.

Mi van még? Megjelent egy új tulajdonság, az ún. X-Factor. Az ezzel bíró játékosokat tartsuk sokat támadásban, és rövid ideig képesek lesznek bizonyos sztármozdulatokra. További újdonság, hogy a büntetőzést lekopírozták a 2K-szériáról, és a jobb analóg kar hátrahúzásával, majd előretolásával történik. Minden más maradt a már megszokott, éppen ezért a Live valamivel gyengébben teljesít vetélytársánál.

Bixbite és Krisz
rajkrisz@freemail.hu

NBA LIVE 07

EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: PSP, X360, PS3

grafika:	közepes (x: jó)
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS2	1-8 játékos (multitap), memóriakártya 8 mb (700 kb), analóg irányító (dual shock), 16:9, dpl II, 2 játékos online
XBOX	1-4 játékos, 16:9, dd 5.1, xbox live

✔ remek szakkommentátor, igényes soundtrack, néhány játékmeneti újítás
X ettől eltekintve maradt a régi

PS2	XBOX
6.5 pont	7 pont















The Legend of Spyro: A New Beginning

A régmúlt időkben, még a szürke PS korában számos állatka versengett egymással a különféle ügyességi játékokban. Crash a bandicoot, Gex a gekko, Ty a tasmán ördög, Kao a kenguru, Sly a mosómedve és Spyro, a sárkányka. Ez utóbbi aranyos lény. Lila, bohókás, de azért vannak felnőtt, harci sárkányra utaló jellegzetességei is.

A három kisgépes játék és a két nagygépes, Enter the Dragonfly és A Hero's Tail után itt a legújabb történet, egy új kezdetről. Érdekesség, hogy míg a PS-es Spyro-kat a Sony adta ki, addig a PS2 gamékat különböző cégek, az Universal és a Vivendi pátyolgatta, emezt pedig a Sierra vette gondozásba. Nekem nem nagyon volt favorit a kissárkány, bár jól kidolgozott és aranyos a négylábú, lila tűzokádó gyíkféle, és Sierráék is láthatnak benne fantáziát, mivel igen sokat költöttek rá. Ezt mutatja a három szinkronhang is! Spyro megkapta Elijah Wood (Frodó a Gyűrűk urából), Sparx David Spade (Nagyi szeme fénye), Ignitus pedig Gary Oldman (Sirius Black a HP tűz serlegében és a jövőre megjelenő Főnix rendjében) hangját. A gonosz, majd újra gyerekké váló Cynder pedig egy eléggé ismeretlen énekesnő, Cree Summer hangján szólal meg.

Az új kezdetben pont akkor támadják meg a templomot, amikor aktuálissá válik a nagyon ritka lila sárkány világrajövetele, akitől a birodalom jövője függ. Ez persze a főhősünk lenne, ám Ignitus, kinek feladata a tojás őrzése, kimenekíti azt a támadók elől, és a folyó gondjaira bízza. Két szitakötő talál rá, és a sárkányt a saját fiukként nevelik fel. Ez valami közös reflex lehet a tojásos lényeknél, mint amikor a kiskacsa azt tekinti anyjának, akit először meglát. Na mindegy, mert a lilának nem tűnik fel a különbség, pláne, hogy a pár rendes gyermeke, Sparx a legjobb haverja is egyben. Nekem elég unszimpatikus lett ez a rovar, a hangja sem illik hozzá, a feje pedig olyan, mint a South Parkból Kula bácsinak. Sparx megmarad mellette a későbbiekben is, humoros beszólásai vannak, húzza a tesóját meg minden, és lehet, hogy másoknak azért bejön eme karakter. Szóval, Spyro visszatért a templomhoz, ahol találkozik Ignitus-szal, aki elmondja neki a frankót, kiképzi a harcra, majd útjára bocsátja, hogy rakja rendbe a dolgokat, és mentse meg a többi sárkányt. A cél megtörni Cynder természetellenes hatalmát, amit egy gonosz, a Dark Master adott neki, hogy megnyisson egy portált az itteni és az ő világa között, természetesen hatalomátvételes invázió céljából. A rendrakás pedig a szokásos módon történik: farokcsapkodás, tűzfújás, és ügyességi részeken való átjutás által.

Természetesen a két alaptámadás nem ilyen egyszerű. A farkunkat használhatjuk kombózva, vagy felütve az ellenfelet a levegőbe, azt nekicsapva más ellenfeleknek. A tűzlehelet pedig nem csak tűz lehet, hanem akár elektromosság is, mivel a pirománkodáson kívül még három típust szedhetünk össze utunk során, ráadásul ezek fejleszthetőek is az összeszedett kék kristályok által. Eléggé sokféle támadási módozattal variálhatunk, a sima fújástól a ballisztikus tűzlabda köpésig, bár néha annyi az ellenfél körülöttünk, hogy nem árt az Options-ben a harclassítást levinni teljesen, ha követni akarjuk az eseményeket. Lehetőségünk nyílik az eszközhasználatra is, amikor a jégvilágban a fákat megcsapva jutunk hógolyókhoz, amiket ügyesen bele kell lökdösni a katapultokba, és így elintézni az akadályokat vagy ellenséges jégágyú fészkeket. Még repkedhetünk is a fellegek felett, gyorsítva, lassítva, és célkövetős tűzrakétákat indítva a torkunkból. A harci szellemet az is növelheti, hogy az ellenfelek mindenféle véletlenszerű neveket kapnak az életerő csíkjuk mellé, így kis rásegítéssel nincs az az érzésünk, hogy klónozott egyen-ellenségeket likvidálunk.

Sajnálom, hogy Spyro nem emelkedett olyan magasságokba, mint a mostanában undok módon hanyagolt Bandikút, mert tényleg kedves jószág. Grafikailag is kellemesen kidolgozott, jól animált, rajzfilmbe illő teremtmény. A játékon máshol is érezhető a kidolgozottság, csak valahogy nincs meg benne az a bizonyos spiritusz, amitől az ember vagy a gyereke rákattanna (oké, gyerekem még nincs szerencsére, de meglehetősen magas szintű infantilizmussal vagyok megáldva). Jók a párbeszédek és a kameramozgások, jók a grimaszok és egyéb érzelmi megnyilvánulások, béna viszont Sparx, és az útvonal eléggé lineáris, bár vannak gondolkodtató részek is szépszámmal, de eltévedni vagy ilyesmit nem lehet. Az ellenfelek is kellemesek és a világok kinézetről sem lehet sok rosszat elmondani. Minden színes (a hóvilágban nem annyira), a harcok és a különféle fújogatások szépen effektezettek, és a kamera is jól kontroll alatt tartható. A kezelést megkönnyíti a lassítás mód, és X-en is csak annyi a különbség, mint a MKA változat esetében (homály és kissé tompa színek versus recésség). Polcra vele gyerekek!

Dzsyro

MARTIN BELESZÓL!

A PS1 idejében azért ez a Spyro téma még jóval nagyobb durranás volt, én is sokat nyomtam. Most már nem érzem, de kisebbeknek, vagy platformjáték rajongóknak azért még bátran ajánlom.

THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING

SIERRA ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: DS, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

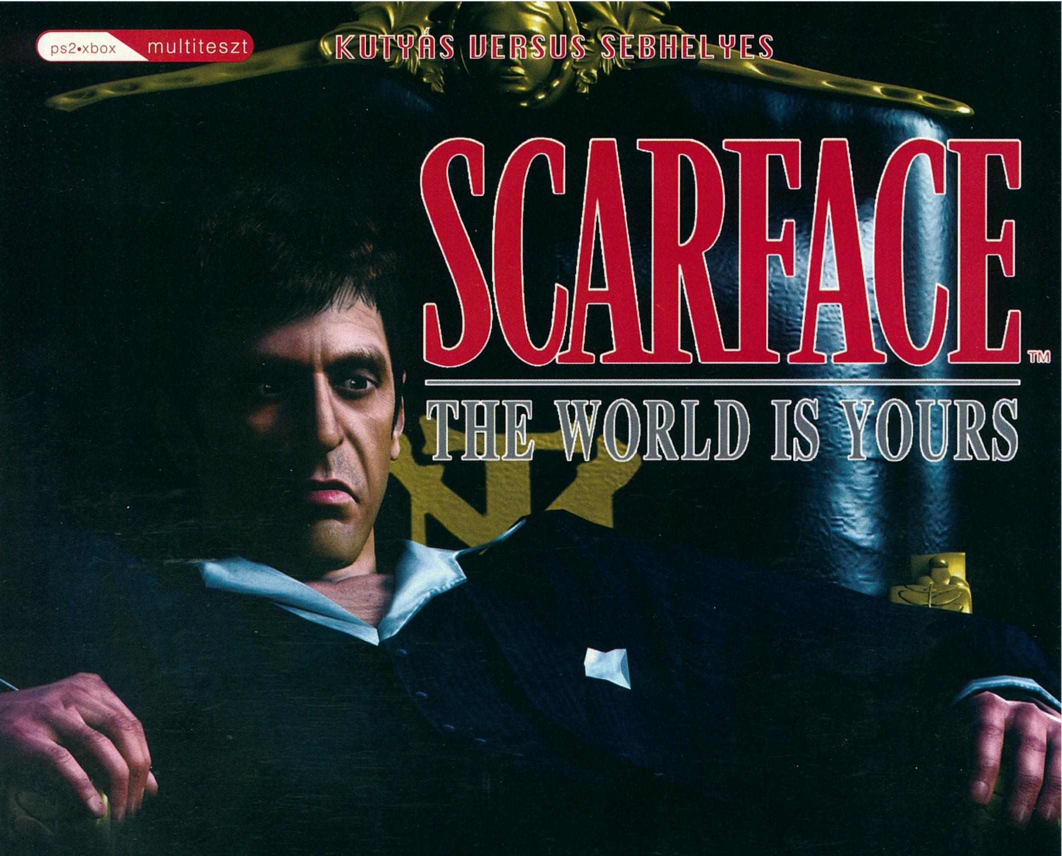
PS2
1 játékos
memóriakártya 8 mb (80 kb)
analóg irányító (dual shock)

XBOX
1 játékos

✔ aranyos karakter, jó játékmenet
X a harc néha elég kaotikus

PS2 XBOX
6.5 pont

KUTYÁS VERSUS SEBHELYES



SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS

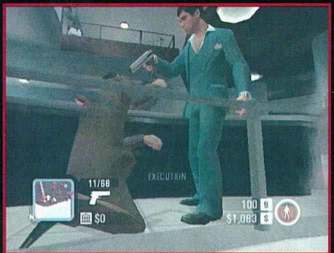
Nos, igazán kíváncsi lennék arra, hogy a Bully-t támadó nagyokosok – élükön Jack Thompsonnal – tisztában vannak-e azzal, hogy havonta legalább tucatnyi, a kérdéses programnál jóval több erőszakot, agressziót, sőt – úton-útfélen harsogott hangzatos jelzőikkel élve – „vért-belet" szinte mint központi játékelemet tartalmazó szoftver jelenik meg a piacon. Itt van példának okáért a **Scarface**, amely ugyanazt az ESRB besorolást kapta, mint a „Kutya Kutyát Eszik", csak míg az előbbi program egy maffiózó fegyverekkel és kábítószerrel kikövezett, pénz- és véreső áztatta útját, addig utóbbi csupán csak egy átlagos tinédzser csínytevéseit mutatja be. Lehet, hogy csak én voltam figyelmetlen, de legjobb emlékeim szerint nem volt hangos a szaksajtó Brian De Palma 1983-as klasszikusának játékadaptáció formába öntésétől, megvalósításától, illetve az azt ért támadásoktól. Most vagy nem igazán következetes az emberünk, vagy csupán a Rockstarnak kíván keresztbetenni. Persze az is lehet, hogy egész egyszerűen nincs energiája minden programmal foglalkozni, holott pont ez az a játék, amelyet a laikusok stílusjegyei, játékmenete alapján könnyűszerrel GTA: Vice City-nek nézhetnének…

A játék alapját az 1932-es kult mozi, a Scarface: The Shame of Nation remake-je képzi, amely elődjével ellentétben már nyíltan vállalhatta, hogy a legendás maffiavezér, Al Capone alakja, és az Al Pacino alakította, nagyra törő tervekkel Miamiba érkező kubai bevándorló, Tony Montana figurája közötti hasonlóság nem teljesen véletlen. Oliver Stone-nak szerencsére már nem jutott ki abból a megpróbáltatásból, amit Ben Hechtnek, az eredeti mű forgatókönyvírójának át kellett élnie: őt ugyanis a maffia személyesen is felkereste, s kérdőre vonta az ügyben, hogy valóban Al Capone-t ábrázolta-e a film forgatókönyvében. Hecht természetesen mindent tagadott, ennek köszönhette az életét. A játék alapját mint azt említettem a film mellett a Grand Theft Auto képzi, ez napnál is világosabb. Azt hiszem a sztorihoz egész egyszerűen adta magát a játékmenet, a *Radical Entertainment* designereinek nem hiszem, hogy sokat kellett volna gondolkodniuk azon, hogy pontosan milyen formában is szeretnék viszontlátni a történetet… (Csak úgy mellékesen megjegyzem, hogy a Kék Fény című műsorban pont most, a cikkírás pillanataiban van szó a magyar és az olasz maffia állítólagos kapcsolatairól =o).

MÉSZÁRLÁS

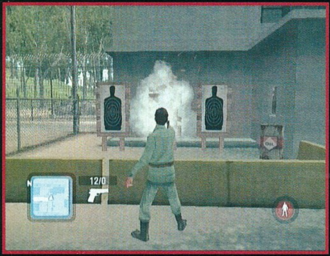
Feltűnnek a logók, meg hogy a játék THX-certified termék, aztán következnek az első képsorok… hát kérem, az olcsó, filmből összeollózott jelenetek láttán először nem sok jót gondoltam a játékról, és ezen rossz előérzetem csak erősödött, miután a – nyugodtan mondhatom – borzasztó hitvány minőséget képviselő bevezető animációt követően főmenü helyett egyenesen a játékba csöppentem. Hiába reklámozta külön a Sierra, ez roppant gyenge kezdés… A rövid, az irányítást bemutatni hivatott tutorialt – a játékos választásától függően – egy hetvenes évekbeli kubai katonai telepen játszódó flashback irányításának az átvétele követheti. Ez nem más egyébiránt, mint a fegyverek használatának a bemutatását megcélzó oktatópálya. Sorban a pisztoly alkalmazása, célzás, célpontkijelölés, gépkarabély használata, fedezékbe bújás, végül „düh" mód kerül bemutatásra. A „düh" módról érdemes pár szót ejteni: Tony-nak a képernyő jobb alsó sarkában lévő életerő mutató sziluettje körül egy fehér, kör alakú sáv kezd megtelni, mihelyst megöl egy embert. Ha a sáv teljes egészében betelt, akkor a B (kör) gomb hosszan történő nyomva tartásával FPS nézetbe vált a kamera, s ekkor Tomy ideiglenesen sebezhetetlenné válik. Valamennyi ekkor lelőtt áldozata növelni fogja életerejét.

No, de ott tartottunk, hogy se szó, se beszéd benne vagyunk a játékban, és lövünk, mint a gép. Emberi testrészek hullanak, fejek robbannak szét, tömegével dőlnek árokba a ránk támadó ellenfelek. Ez így megy pár percig, már-már azt is hihetnénk, hogy ez egy pure akciójáték lesz, mikor egyszer csak egy rö-





















vid cutscene lepergését követõen elindul a már a GTA-ból is ismert fõcímdal, s Miamiban találjuk magunkat. Ebben a pillanatban nagy kõ esett le a szívemrõl: egyrészt a grafika valamelyest szebb – de az erõs közepesnél azért fikarcnyival sem jobb – lett, másrészt pedig nyilvánvalóvá vált, hogy még csak a bevezetõn vagyunk túl, a játékmenet teljesen más lesz, mint azt eddig hihettük. Ahogy azt ezekben a pillanatokban a TV-ben is hallom kábítószer, kereskedelem, pénzmosás, prostitúció… ezek körül a kérdések körül forog az Al Pacino által életre keltett Tony Montana élete is.

Ha azt mondtam, hogy a laikusok számára is nyilvánvaló Grand Theft Auto: Vice City áthallások, akkor azt hiszem nem kell külön bemutatnom a véres fegyveres atrocitásokkal gazdagon átszõtt küldetésekbõl, látványos autós üldözéses jelenetekbõl felépülõ játékmenetet. Nem fogok százszámra jármű- és fegyvertípusokat felsorolni, higgyetek nekem bátran, mindezekbõl bõséges és változatos készlet áll majd a rendelkezésetekre. Vessük inkább pár gondolat erejéig az górcsõ alá azt, hogy mi emeli, vagy próbálná kiemelni az amúgy érezhetõen nem túl alacsony költségvetésű játékot a Grand Theft Auto árnyékából. Kemény, de droggal való kereskedés és pénzmosás árán lehet egyre nagyobb – tiszta – vagyonra szert tenni a játékban. Martin jó elõre figyelmeztetett, hogy próbáljam meg az ehhez hasonló kényes részleteket valamelyest tompítani, nos azt kell mondjam: ez esetben szinte lehetetlen kérésének maradéktalan teljesítése… Érdekes arcade „meggyõzés" rendszert építettek a játékba (nem, nem verekedésrõl van szó), mely a rendõrök, üzlettársak, bandatagok különbözõ szituációkban való meggyõzését, magunk pártjára való állítását / átállítását, feladatokkal való megbízását szolgálja. A sztoriban a lányok futtatása lesz a következõ dolog, ami túlmutat a majd a GTA-ban tapasztalt okosságokon, bár azért emlékezzünk ott is voltak cheat nélkül, és (PC-n) cheat alkalmazásával elõhozható érdekes jelenetek… A Rage módról már ejtettünk pár szót, kiegészítésként érdemes talán megjegyezni, hogy a düh-mérõ az egyes áldozatok verbális meggyalázásával (B, illetve kör gomb) gyorsabban tölthetõ… A Sattelite Phone menü nem más, mint egy részletes, millió féle markerrel tarkított térkép, amelyen egyébként parancsok kiadását is kezdeményezhetjük: fegyvereket vásárolhatunk, vagy ha úgy tartja kedvünk sofõrt bérelhetünk. Elég összetettnek tűnõ, de hamar elsajátítható kezelésnek örvendõ stuffról van szó amúgy. A kontrollt, játékmenetet érintõ egyetlen komolyabb – negatív - észrevételem, hogy a járművek irányításukat tekintve túlzottan érzékenyek, a minimál- és a padlógáz között nincs átmenet, amit szomorúan konstatáltam, mert a játék java részében azért mégiscsak autókázni kell.

THE WORLD IS YOURS

Mint azt említettem elsõre majdhogynem rosszul lettem attól a látványtól, amit a game grafikai szempontból produkált. Az elsõ pár perc egy villában, és annak közvetlen környezetében zajlik, ahol arra lettem figyelmes, hogy már-már igénytelenségbe hajló módon összecsapottak az egyes – elsõsorban apróbb – grafikai elemek. Nem sokkal késõbb persze rádöbbentem, hogy miért is ennyire – finoman fogalmazva is – nem túl detailes az anyag: a játéktér nem kicsi, a külsõ hatalmas, és a kisebb belsõ terek közötti kidolgozottság-egyensúlyának megtartása érdekében az apró részletek megjelenítésére már nem volt lehetõség. Egyik platformon sem, tegyük hozzá gyorsan. Valamelyest jobb a Dobozos verzió grafikája, de hangsúlyozom, csak valamelyest! Azt is tegyük hozzá nagy hamarjában, hogy a technológiai háttértámogatásnak köszönhetõen nagyon ritkák, és mindemellett rövidek a küldetéseket megszakító töltési idõk, amely természetesen nagy-nagy örömömre szolgált. Hangok terén nagyon jól teljesít a program, nem véletlen az a THX minõsítés; a szinkron pedig egyszerűen fenomenális, még a már említett detail-hiányban sínylõdõ karaktereket is szinte életre keltik a tűzzel, átéléssel felmondott szinkronhangok. A zenék is zseniálisak, bár mindez természetesen nem a fejlesztõk, mintsem az õket pénzelõ kiadó érdeme… az official soundtrack felhozatala biztos, hogy nem két forintba került! Johhny Cash, Run DMC, Judas Priest, Iggy Pop, Public Enemy számok mellett többtucat egyéb elõadó, összességében közel száz nóta… nem gyenge!

Lássuk a számvetést. Eget rengetõ játékmenetbeli újítást bár nem tartalmaz a program, és grafikailag sem igazán emelkedik ki a nagy átlagból, de mégis van benne valami magával ragadó… ilyenkor szokták a kritikusok azt a nem igazán megfogható, hanem csupán az alkotásban való „gyakorlati tapasztalatszerzés", azaz játék útján felfedhetõ jelzõt használni: hangulatos. Bizony, hangulatos dolog Miami földi és vízi útjait szelni mindenféle járművel, izgalmas a rendõrség elõl bujkálni, a véres, akciódús küldetésekben részt vállalni. Faja dolog ideiglenesen – és hangsúlyozom: virtuálisan! – egy tisztelt, körülrajongott kartell tag, vagy maffiózó bõrébe bújni, még ha céljai önzõek, törvénybe ütközõek is. Al Pacino egyébként is rulez! Siker, pénz, csillogás, nõk, anyag, baró gépek, sok-sok izgalom (no meg nyilván idegeskedés), mi kell más? Hát… toljuk ki a game-et és térjünk vissza a Földre: szerencsére nem ez a mi világunk. Térjünk vissza, és lélegezzünk fel, hogy minden bizonnyal nem hátba lõve fogjuk végezni életünk, egy medencébe bucskázva, melynek víztükrén a „The World is Yours" feliratú neon képe tükrözõdik…

[D a e]
suffocation@japan.co.jp



MARTIN BELESZÓL!

Lehetsz strici, lehetsz díler, és szerintem jövõre jönnek majd „másságot" elõtérbe helyezõ játékok is… aztán hogyan tovább? Állatos szex? Pedofília? Tényleg csináljon már valaki egy kirándulós játékot, vagy egy olyat, ahol, végigvezethetek a 66-os úton, minden benzinkútnál megállva…

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

VU GAMES / RADICAL ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes (xbox: jó)
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

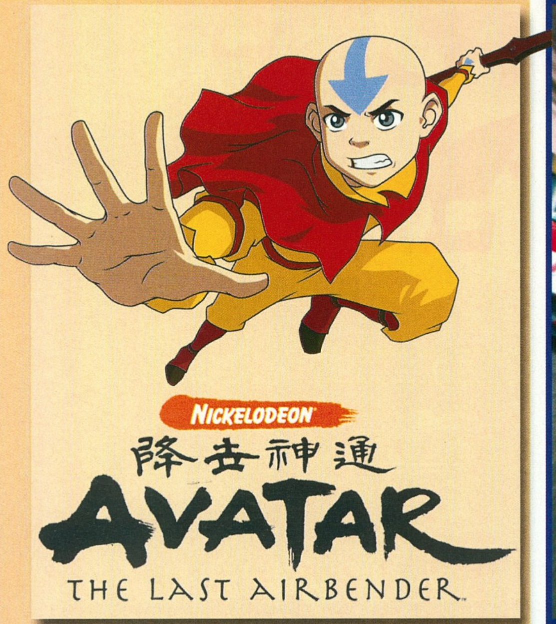
PS2 — 1 játékos, dpl ii, memóriakártya 8 mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1 játékos, dd 5.1, 16:9

✔ gta
X de nem sokkal több

PS2	XBOX
6 pont	**6.5 pont**

RPG LIGHT BY NICKELODEON



Az Avatar egy Nickelodeon rajzfilmsorozat, tehát a vásárlói bázis egy része adott. A története nagy vonalakban a szokásos: vannak a jók, és a gonosz Firebenderek, akik a jók ellen vannak. Mivel az alapok a harcművészetek, az életelemek meg a csí köré lettek kialakítva, így a játék is ezeket követi. Hősünk, Aang először csak egyedül tekereg a jégvilágban, kedvenc állatkájával, Momóval, ám később már csapatban, a haverokkal veszi fel a harcot a győzelem és a questek érdekében. A mellékfeladatok gyakorta többeleműek, tehát mondjuk a fázós öregasszonynak hozni kell hal olajat, de az ez ügyben kompetens halász nem tudja kidobni a hálóját, amiben mi segítünk neki, mire ad olajat, de a nőnek kell még más is hozzá, amit az árustól kell megvennünk. Az említett árusnál vásárolhatunk és adhatunk el mindenféle dolgokat, amiből a gyakorlott olvasó már rájött, hogy ez olyan RPG alapokon nyugvó játékocska. És tényleg az, mivel van hét, szintugrással és ruhákkal, talizmánokkal meg egyebekkel növelhető tulajdonságunk, a harcok és pár quest után XP-t meg pénzt kapunk, és van pár varázslatunk is. Sőt, még beszélgetnünk is kell opcionális vagy kötelező alapon a nemjátékosokkal (NPC). A világ városkákra és szabad terepre oszlik, ahol farkas meg mindenféle ellenséges kreatúra vadászik ránk, és a botunkkal széttörhetünk edényeket meg egyéb tereptárgyakat, a bennük rejtőző cucc megszerzése miatt. Néha a rejtett dolgokhoz vagy pár feladat végrehajtásához egy kis mini reflexjátékot kell játszanunk, ami a fókusz mód nevet kapta, és egy körbe oldalról érkező jelekkel kell szinkronban lenyomogatni a jelgombokat a kontrolleren. Ám irányíthatjuk Momót is, mivel pl. a fontos jégkristályokat csak ő tudja nekünk felfedezni. A játék természetesen a fiatalabbaknak készült, rengeteg save ponttal, és egy nagy zöld nyíllal, ami mutatja az aktuális feladat végrehajtásának irányát. A kötelezően leszólítandó egyének feje felett is egy zöld jel van, így csupán az angoltudás szükségeltetik a kellemes elfoglaltsághoz – na meg az alap rajzfilm néminemű ismerete.

Dzson





AVATAR: THE LAST AIRBENDER

THQ
MÁS VERZIÓ: PSP, GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

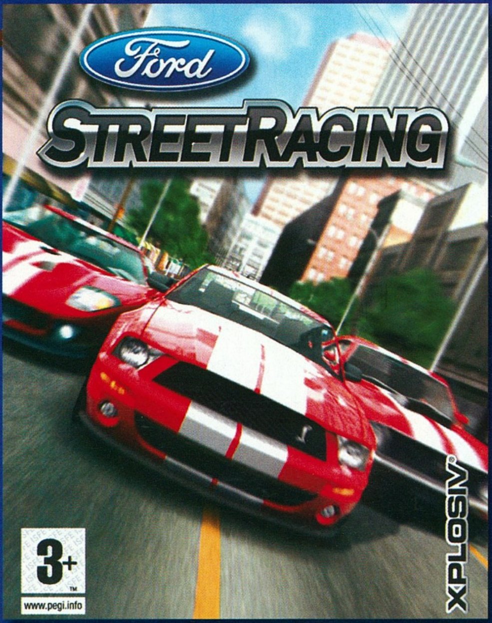
PS2 — 1 játékos, memóriakártya 8 mb (230 kb), analóg irányító (dual shock).

XBOX — 1 játékos

✔ jól kezelhető, könnyed játék
X csak fiatalabbaknak.
jó, ha ismered a rajzfilmet is!

6 pont

HENRY FORD ÖRÖKSÉGE



Henry Ford örülne, hogy a találmányából mennyi játék akar profitálni, bár az ő találmánya volt a futószalag is, de futószalag szimulátorral még nem találkoztam. Jelen játék készítői is inkább az autókkal foglalkoznak, mégpedig nem csak sima autóverseny, hanem némi taktikai elem felhasználásával kísérletezve. A hagyományos egyfejű versenymód mellett ugyanis van team, azaz csapatlehetőség is, amibe nem egy, hanem kettő vagy három autót tudunk benevezni. Ám nem kell végignéznünk, ahogy azok maguktól elbénázzák a versenyünket, ugyanis három lehetőség is van a kontrollálásukra. Az első a legkézenfekvőbb, vagyis verseny közben tudunk átülni a többi autónkba, míg a magára hagyott társ megpróbálja tartani a pozícióját. Ezzel ügyesen, felváltva tudjuk a kocsikat az első 2-3 helyre feljuttatni, és a jobb átállás érdekében ilyenkor egy mátrixos effekttel megáll a verseny. Ám ezen kívül taktikai utasításokat is adhatunk nekik! Block módban megpróbálja feltartani a mögötte jövő ellenséget, ami nagy segítség, ha utol akarjuk érni őket, vagy tartani szeretnénk kedvező pozíciónkat előttük. Draft parancs kiadásakor pedig húzathatjuk magunkat szélárnyékban, vagy pedig a csapattagot húzzuk mi, amivel jelentősebb sebességtöbbletre tehetünk szert autóinknak. A gyakorlatban ezek megvalósítása kissé macerás, de be lehet jól gyakorolni a Tutorial módban, és érdekes többletet ad ahhoz képest, mintha csak egy sima autós játék keretein belül nyomnánk az analóg karokat. Sajnos más tekintetben eléggé visszafogott a cucc. Autót ugyanis csak venni, eladni és javítani tudunk, de nincs semmiféle tuningolási vagy beállítgatási lehetőség, ami pedig jól jönne legalább a rugók tekintetében, mert az autók eléggé behintáznak a kanyarokban. A grafika viszont jó, nem rángat meg akad, és a 3D-s térkép is használható a versenyek alatt, ha még nem tudjuk jól a pályát. Sőt, van még egy Challenge rész is, ahol ügyességi feladatok várnak ránk, amikért jutalmat kapunk. Ám ezeket a bajnokságok megnyerésével tudjuk feloldani, vagyis nem egyből játszható az összes.

Dzson





FORD BOLD MOVES STREET RACING

EMPIRE INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS2 — 1-2 játékos (2 online), memóriakártya 8 mb (60 kb), analóg irányító (dual shock).

XBOX — 1-10 játékos (2 online)

✔ ford
X nincs setup és tuning lehetőség

4 pont

CSALÁDOS EMBER ELÔBB-UTÓBB MEGÔRÜL









Amerikában mostanság a legsikeresebb rajzfilmsorozat a **Family Guy**, állítólag veri a Simpson család és a Futurama népszerűségét is, amit sem megcáfolni, sem megerősíteni nem tudok, mivel a teszt előtt mindössze egy részt láttam belőle, azt is az egyik haverom nyomorúságos barátnője rögzítette DVD-re, az egyik amerikai futball mérkőzés helyett, úgyhogy volt is anyázás utána… Hiába, no, nő meg szórakoztató elektronika… Csoda, hogy a hajszárítójukat be tudják kapcsolni…

No mindegy, haladjunk. A sorozat vetítését egyszer már felfüggesztették ('99-től ment 2002-ig), a szünet okát nem sikerült kiderítenem, mondjuk nem is nagyon törtem magát. (Beírtam a gugliba, hogy „Mijért szünetelt a Family Guy?", de semmit nem dobott ki az a moslék kereső.) Aztán tavaly újra elkezdték vetíteni vadonatúj részekkel a Foxon, és állítólag nagy comebacket futott be a sorozat, egész Amerika ezt bámulja (kivéve, amikor épp a baseballdöntő közvetítések előtt meresztik a feneküket), úgyhogy épp itt volt az ideje, hogy megkapja a maga kis – legjobb esetben is csak – középszerű játékadaptációját, a lehető legtöbb platformra. Akiket egyébként érdekel a téma, az rákereshet a neten a dógokra, rengeteg fórum és topik foglalkozik a témával, mer' hogy állítólag tényleg nagyon karcos a cucc, a legutóbbi epizódban például még a Jégkorszak 1-2 sztárja, Motkány is vendégszerepet kapott.

A rajzfilm egyébként egy teljesen átlagos öttagú családról szól, akik Rhodes Island-on tengetik mindennapjaikat egy Quaghog elnevezésű településen. A három különböző karakterű gyerek és a semmirekellő baromállat apa egyébként leginkább a szimszonékra hajaz, hozzáteszem nekem sok minden beugrott még a Fecsegő Tipegőkből is, de a tény attól még tény marad, hogy a sorozat brutális poénokkal operál, és elég kemény társadalomkritikát gyakorol az amerikai néppel és az épp aktuális napi történésekkel kapcsolatosan. Persze a különféle elferdítések és egyéb alkotások kiparodizálása is elmaradhatatlan kelléke a Family Guy-nak, csakúgy, mint savként maró (ön)irónia, ami a család házi kedvencének a száját hagyja el igen gyakorta: az egykoron kóbor, gazda nélküli blöki Brian (Quagmire), aki az egyik legnagyobb arc a rajzfilmben, itt is elég keményen löki a sódert.

A játékról sok jót elmondani nem lehet. A cel-shaded grafikának ugyan megvan a maga stílusa, de érzésem szerint egyáltalán nem adja vissza azokat az unott, mélabús, színetlen-szagtalan, együgyű családi vacsorákat és elmés beszélgetéseket, amiknek a Family Guy-ban szem- és fültanúi lehetünk (azóta megnéztem még két részt is pluszban), persze nem rossz a grafix, de magában a sorozatban ez véleményem szerint túl harsány lenne. Mindegy, az egyszobás pályáktól egyébként egyik konzol sem szakad meg, így aztán szinte nincs is különbség kinézetben a két verzió között. Igazán logikus történetvezetést nem találunk a játékban, csak jönnek egymás utána a pályák, számottevő kohézió nélkül.

Egyébiránt a játékban három szereplőt is bökdöshetünk a kontroller nevű ösztökével. Elsőként említem a blökit – ő az, aki Solid Snake stílusban adja elő magát, vele leginkább lopakodni és az emberek figyelmét elkerülve kell helyiségről helyiségre haladni. Aztán ott van a legkisebb gyerkőc Stewie, aki egy igen komoly játékstukkerrel felfegyverkezve vág neki a kalandnak. A kissrác egyébként a legatletikusabb is családban, hiszen a lövöldözésen kívül vele kell majd leginkább az ugrálós-ügyességi részeket is teljesíteni, ami egyébként sokszor nem lesz csokis piskóta, mert az irányítás elég lagymatag, és persze mindig akkor mondja be az unalmast, amikor már épp a pálya legtetejére értünk volna. A kissrác egyébként képes az agykontrollra, is, és telepatikus úton át tudja venni az irányítást mások felett, ami számtalan vicces helyzethez és megoldáshoz vezet a játék során. A harmadik szereplő a surmó fater, Peter, aki leginkább a közelharcban fog jeleskedni. A feladatok egyébként nem vallanak túl nagy fantáziára: tárgyak begyűjtése, lövöldözés, és persze sokszor helyszín-specifikus megoldások kellenek a továbbjutáshoz. (Pedig állítólag a sorozat készítőnek nem is egy tagja vett részt a játék fejlesztésében, és még az eredeti szinkronhangokat és zenéket is viszont hallhatjuk a game-ben.) Rengeteg mini-játék is behozható a pályák bizonyos szakaszaiban, ezek általában őrölt gombnyomkodással oldhatóak meg, de javarészt egy-két másodperces élvezhetetlen és unalmas, bár viccesnek szánt dolgokról van szó.

Ellenben a poénok azon nagyon ütnek. Quaghogban mindenki retardált és az egész város csökkent értelmű figurákból áll. Bemész például a börtönbe, az egyik cellában egy partvisokból és a felmosóvödörből összetákolt bábura van felhúzva rabruha, a hátsó falon hatalmas lyuk… A mellette lévőben a rab épp alagutat ás a padlón keresztül, miközben az örök a fürdőben meztelemül kergetik egymást, és a társuk hátát szappanozzák. De van rab, aki már felakasztotta magát, van egy füvező medve, meg… Mondjuk ez így leírva nem is annyira vicces. De például, mondj még egy olyan játékot, ahol terhes nők hasán kell ugrálni, amikből aztán hol a fejüknél összenőtt sziámi ikrek, hol meg UFO csemeték potyognak ki. Vagy mutass egy olyan helyet, ahol a szemészeten a látásvizsgáló táblára az van egyre kisebb betűkkel írva, hogy „nem tudom elolvasni". Érted Martin, a faszi nem tudja elolvasni, ezért azt mondja, hogy nem tudom elolvasni, közben meg az van odaírva, hogy nem tudom elolvasni, vagyis a doki azt hiszi, hogy el tudja olvasni… Hmm… Leírva mondjuk ez sem annyira vicces, vagy az a békás plakát… Ami leírva szintén nem lenne vicces….

Szóval maga a játék egy rakás salakanyag, és bár hemzseg a poénoktól, talán a készítésnél mégis inkább a magára játékra kellett volna koncentrálni, nem pedig a beteges, agyament ökörségekre, meg hogy minden falon legyen egy humorbonbon plakát, felirat.

Ha felkeltette a figyelmedet a teszt, inkább szerezd be rajzfilmeket, és csak utána ülj neki a játéknak!

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Mindenképpen az kell a játék megértéséhez, hogy ismerd a sorozatot, bár még így sem adnék a game-nek 5 pontnál többet. Arra viszont jó ez a teszt, hogy felhívja a figyelmet a rajzfilmre, mert az simán bitang jó! Remélem hamarosan elkezdik vetíteni valamelyik magyar csatornán is. Zajos sikert aratna. Az egyik részben a család elmegy Hollywoodba, Brian homoszexuális producer rokonához, aki persze szintén kutya. Na azon besz*rtam!

FAMILY GUY

2K GAMES
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS2 – 1 játékos, memóriakártya 8 mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 játékos

✔ a sorozat poénjai
X azon kívül nem sokat ér

PS2 XBOX
4 pont

ELJÖTT A VÉG, MINDEN TEKINTETBEN!





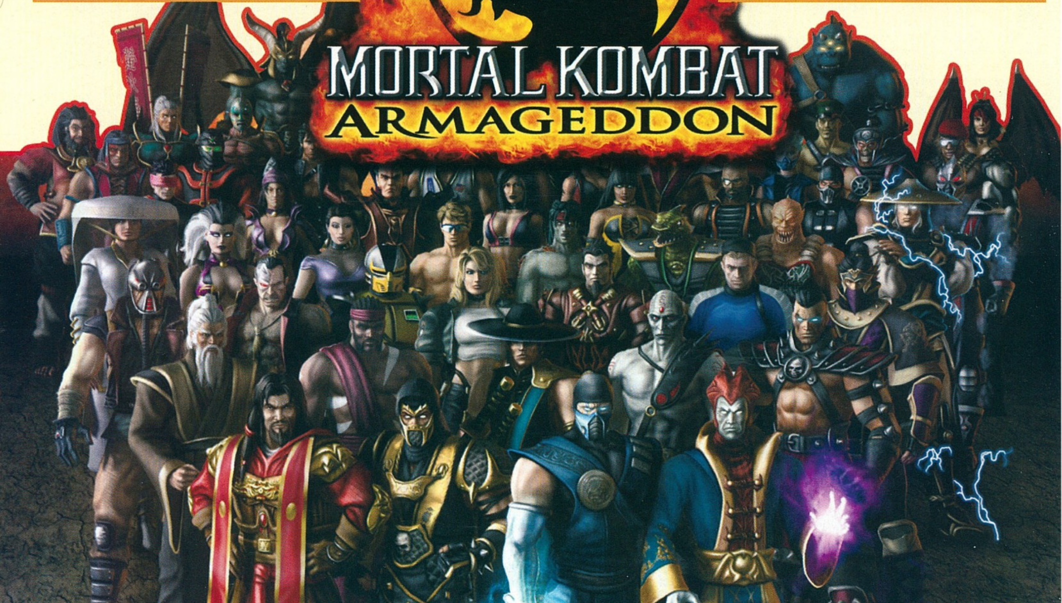




A Mortal Kombat története igen régre nyúlik vissza. Abban az időben nem volt még Sony meg Nintendo meg Microsoft, csak a Létező meg a hat ősisten. Ezek hozták létre a későbbi hat világot, közöttük a földit is. A világok közötti átjárót portálok biztosították, mivel abban az ősi időben még nem létezett a dimenziókapu fogalma, mert még nem léteztek sci-fi írók sem. Ám létezett egy amulett, amivel át lehetett járni a világok között, és amit a Shinnok nevű isten gyártott le a célból, hogy ne kelljen engedélyt kérni a többiektől a Földre való utazgatásához. A szokásos cselszövéses-árulásos hatalommániás-mitológiából lopós folyamodványok aztán elvezettek ahhoz, aki Onagát, a Sárkánykirályt, az Outworld urát méreggel lenyomta, és aki neveztetett Shao Kahnnak. Persze ezzel nem zárult le a dolog, mivel Onaga hátrahagyott egy tojást, amiből várható volt a második eljövetele. A tojglinak a szent emberek kerestek egy jó keltető helyet, Onaga pedig rituális halált halt seregével együtt egy sírban várta a kikeletet. Shao Kahn, miután rendet tett a háza táján és pár világban, a Föld felé fordult, mint leigázandó területhez. Ehhez persze kellett volna neki az amulett is, ami Shinnok legyőzése után egy földi, Himaláján épített templomba került, amit Raiden építtetett, és ami persze Shinnoknak is kellett, aki ennek hiányában az egyik világban ragadt. A templomhoz vezető utat pedig egy irat írta le (Az Elemek Térképe), ami egy bizonyos Kung Lao-t hoz a történetbe, mint egyet azon kevesekből, kik ezt ismerték. A történtek miatt az Istenek létrehozták a Mortal Kombat nevű sporteseményt, hogy némileg szabályos mederbe tereljék a nagyok vitáit, és innentől lépünk mi is be a cselekmények kimenetelébe. 1992-ben ugyanis megkaptuk az első MK játékunkat, amit 1-2 éves ugrásokkal követett még a maival együtt 15. Ez szép szám, és persze mindegyikhez tartozott egy kis egyéni történet is, vagy éppen egy szereplő kiemelése, mint a '97-es Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Az egész MK-ról













egyébként lehetne egy szép könyvet is írni… bár képregény született, vagy három.

A mostani sztorinkban majdnem mindegy, hogy melyik oldallal szimpatizáltunk, mivel az armageddonhoz, azaz a világvégéhez híven mindenki-mindenki ellen fordult. Túl sok harcos lett, akik túl erősekké lettek, bár ez előrelátható volt. Ez sajnos a világok szétesését és minden létező életforma elpusztulását jelentheti. Az intróban ütik is egymást rendesen, pártállástól nagyjából függetlenül, bár a totális káoszt annak a zigguratnak a megjelenése okozza, amin megjelenik Blaze, az elementál, kit az Istenek állítottak őrszemül. Mindenki egyből megindul a csúcs felé, és persze mindenki elsőként akar oda felérni, ami elég mókás jeleneteket eredményez, mivel az elsőt állandóan visszarugdossa egy új támadó. Itt van mindenki, még Liu Kang is, aki élőhulla formátumban, elszaggatott láncaival csapkod, valamint nem árt neki a nyakcsigolya törés sem. A káosz a karakterválasztásban is megjelenik, hiszen csupán négy megnyerhető harcos van, pl. a jó nevű Meat, aki két húsvágó bárddal operál fegyver módban, és az egyik szeme kissé kilóg az üregéből, bár ez nem feltűnő egy olyan emberformán, akin nincs bőr, csak a véres hús.

Sokak szerint a háromdimenziós MK már nem MK, hanem Tekken meg Virtua Fighter klón, de sajnos be kell látni, hogy a piac diktál. És a piacnak 3D kell, meg műanyag kinézet, meg sekélyes játékmenet… és folytatások. Viszont a régi gépekre ez az utolsó MK, a többi már nextgen gépekre (PS3, 360, Wii) jön. Viszont ezért rendesen odarakták magukat a fiúk, hogy ne valami összecsapott kulát toljanak az arcunkba, hogy itt van MK, ne sírjatok.

Azért maradjunk pozitívak. Hiszen nem kell hosszú órákat görcsölnünk az egyes rejtett harcosokért, mivel a Kombat játékmód alatt ott van mind az 58. Kedvünkre válogathatunk, majd végigverhetjük vele a hagyományos totemfát, esetleg valamelyik ismerősünket, ha az rátapad a másik kontrollerre. A harc a szokásos, viszont lehet közben stílust váltani, minekutána valamilyen célszerszámmal fogjuk ütni, verni, trancsírozni vagy felvagdalni az ellent. Kissé változott a kivégzési rendszer is, lényegében nem csak egy mozdulattal lehet véget vetni a sporttárs létezésének, hanem ha ügyesek vagyunk, akár tízzel. Persze, ez olyan dolog, amit a hardkórságban szenvedőknek találtak ki, akik nem tudnak aludni addig, míg el nem szöszöltek a végletekig az ilyen apróságokon is. A helyszínek elég jók, interaktív környezettel meg miegymással. Kedvencem lett a metrómegálló, mert a kamera egy szerelvényben érkezik, és ha nem emberünk nyer, akkor például Scorpion odahúzza a kígyókorbáccsal, és barátságtalan hangon szólítja fel távozásra. Tetszett ezenkívül a vesztés és földön fetrengés utáni újrakezdés is, mivel ez is egyedi minden harcosnál.

Ám mi van, ha unalomig ismerjük már az összes szereplőt? A válasz a saját gyártmány, vagyis az általunk létrehozott figura! Egy bikinis csaj az alap, de természetesen lehet pasira is váltani, sőt, bőrszínt is megadni, ha éppen déli illetőségű a játékos. Ezenkívül a testarány, haj, szemek, sisak, cipők, napszemüvegek, és 9 fejtulajdonság várja a kreatívokat. Sőt, a mellek nagyságát is szabályozhatjuk, és kis ügyességgel akár Michael Jackson vagy Gábor Zsazsa is a porondra küldhető. De nem csak a burkolat, hanem a harci stílus, alapállások, az egyes kombók, fegyverek, speckó mozdulatok (van biciklirúgás is), és megnyerések is beállíthatóak.

Ám nem csak vég nélküli harcból áll az élet, mert visszaköszön a Shaolin Monks mászkálós-ügyességi módozata is, Konquest néven. Ezen módban szedhetünk össze rengeteg extrát, a négy rejtett embert, és szerezhetünk sok pénzt, mivel a fel nem fedezett extrák és az egyéni harcos építés jó pár alkatrésze bizony lóvéba kerül. Itt a számomra eléggé ismeretlen két testvér, Taven és Daegon szövevényes történetét játszhatjuk végig. ők félisten gyermekei Argusnak és Deliának (tiszta Star Wars), akik két sárkány gondjaira lettek bízva, mivel szüleik a földi világból oda menekítették őket, féltve csemetéiket Shao Kahntól. Tavent irányítva a meglehetősen lineáris pályákon harcolhatunk mindenféle ellenségekkel, változatos környezetben, és fejlődve a szüleink által hátrahagyott obeliszkeket taperolva. Ilyenkor egy templomféleben találjuk magunkat, ahol valamelyik szülénk hologramjával cseveghetünk, és tanulhatunk be alap harci dolgokat, speciális erőnk használatát, vagy csak simán lecsaphatunk pár csapat megidézett edzőpartnert. Mint említettem, itt a Konquestben lelhetünk mindenféle relikviára is, amik tulajdonképpen a MK szereplők tárgyai, vagy új ruházatokat találhatunk nekik, esetleg unlockolhatjuk meghallgatásra a rögvest bemutatásra kerülő „Szégyen" játékmód zenéit. A feladatot nehezítve sok tárgy vagy ládika rejtve van, mint például a kezdő erdőben az, ami egy méretes háttérdísz-rovar eltaposása után jelenik meg előttünk. Sőt, pár láda csapdát tartalmaz, mondjuk zöldes ideggázt, amit beszívva nagy köhécselések közepette lemegy az életerőnk a felére. A mászkálás elég jó szórakozás, találkozunk ismert karakterekkel, pl. Sectorral, aki elrabol minket és megkínoz az űrhajóján, vagy Sonia Blade kisasszonnyal. Arcade beütése is van a dolognak, mert sok a reflexcsapda, összelapító prés, ilyesmi. Sőt, néha fegyvereket is kapunk, pl. lézerkardot Sectornál, amivel összevissza kaszabolhatunk jó pár embert, ameddig fel nem töltjük a továbbjutáshoz szükséges halottakat jelző csíkunkat. Akadnak boss fightok is, amik szörnyedvényeket is jelenthetnek, mint a jeges világban a jetiféle, kétféle támadással operáló lény.

Nos, a Szégyen mód... Nem is tudom, hogy ezt minek véljem. Mert lehet poén, de akkor nem méltó a MK sorozathoz, meg lehet komoly ötlet is, és akkor ugyanúgy nem méltó a MK sorozathoz. Mert kérem, ez egy Mortal Kombar Kart! Komolyan. Amikor először éltem ezzel a poénnal valamelyik régi Onimusha cikkem kapcsán, nem gondoltam volna, hogy egyszer így betalálok vele. Mert oké, legyen Mario meg Krash autózás, mivel azok eleve a könnyedebb szórakoztatására készültek. De egy Mortal? És keményen itt vannak az SD, torz, nagyfejű karakterek, Raiden és a többi, meg az idétlen kocsik, és lehet száguldani meg a többieket belelökni a halálcsapdákba meg speciális támadást elengedni. De miért? Az egyetlen pozitívum, hogy nem külön játékként akarták eladni a népnek, hanem beépítették az Armageddonba. De legalább unlockolni lehetett volna, hogy ne a főmenüben vigyorogjon ránk megalázóan. Szóval, szerintem ez így durva... Vigasztalásul van onlány lehetőség, ahol kihívhatjuk a világ másik felén élőket verekedni, és a játék rendesen össze van rakva, szóval aki Mortálos„ az vegye meg nyugodtan, majd ragtapasszal takarja le a Motor Kombat opciót, és csak akkor vegye le a képernyőről, ha már választott valami értelmes játékmódot vagy menüpontot. Ám az értelmetlenség mellett látszik, hogy erre is odafigyeltek, mert nem marad el sokkal a többi kartos baromságtól. Lehet azokra a szülőkre gondoltak, akik nem akarják kivenni a korongot a gépből míg esznek valamit, és addig odaadják a gyereknek a kontrollert, hogy nyomjon pár versenyt? Ám mi lesz az ilyen csemetéből pár év múlva? Meglátja majd a MK aktuális részét, és aszondja', hogy baromság volt abból a jó kis vidám kart gaméből ilyen hülye verekedőset csinálni? Szóval, lehet felkészülni a Halo Kart és Killzone Kart örömeire is...

A grafikát jónak ítélem, szép, a mozdulatok is jók, az X verzió csak annyiban tér el, mint általában az X verziók, vagyis talán homályosabb és nem olyan szépek a színei, cserébe kevesebb a rece a kontrasztosabb területeken. Kíváncsi vagyok, mit lehet még kihozni a Mortal világából, mert az alapharcokat már unalomig ismerjük. Talán valami adventure jól jönne, vagy egy RPG-szerűség. Eme évadzárást viszont még nyugodt szívvel megvehetitek.

Dzson Kung

MARTIN BELESZÓL!

Amit csak más verekedős stuffokban láttál, amiért eddig meg kellett küzdeni, vagy ami szét volt osztva esetleg több Mortal részbe, azt most egyben megkapod: zsillió szereplő, tonnányi fegyver, tucatnyi kivégzés, mászkálós mód, pénzgyűjtés, vásárlás, karaktergenerálás. Méltó lezárása lenne ez a game a Mortal szériának. Persze, mindannyian tudjuk: ezzel sem lesz vége…

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

MIDWAY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 — 1-2 játékos (8 online), dpl ii, 16:9, memóriakártya 8 mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1-4 játékos (8 online), dd 5.1, 16:9

✔ mortal kombat, konquest mód, rengeteg karakter
X motor kombat

PS2 XBOX
8 pont



Az UFO-k és az esetlegesen őket irányító értelmes földönkívüli létformák már időtlen idők óta izgatják az emberiség fantáziáját. De mielőtt a korai kőkorszakban, a légkörbe érve felhevült és tüzesen aláhullott meteorit becsapódásokat megörökítő barlangrajzokba tévesen UFO észleléseket belemagyarázásoktól gyorsan eljutnánk a Marson felfedezett, erősen megkérdőjelezhetően helybéliek által elkövetett felszíni képződményekig, ugorjuk át a témát, hiszen az utóbbi időben a jelenséggel kapcsolatban oly mennyiségű kinyilatkoztatás, véleménynyilvánítás, felfedezés és manifesztációj látott napvilágot, hogy napestig sem érnék a végére. Mindenkinek van tehát legalább egy sztorija a földönkívüliekkel, és ha épp nincs, hát gyorsan magunkévá tesszük a szomszédunk összeesküvés elméletét. Nagy igazság persze, hogy az ember mindig csak a saját szemének higgyen, de néha még az is becsaphatja – jómagam is ébredtem már olyan csaj mellett, akiről nehéz volt eldönteni, hogy vajon tényleg földi szülőktől származik-e. Szóval mindenki hisz, amit akart, és ez így is van rendjén, akik pedig mereven elzárkóznak a lehetőségtől, hogy a Földön kívül is kifejlődhetett értelmes(ebb) élet, azoknak melegen ajánlom a tőlünk két sarokra található „Hordó" elnevezésű italfelhörpintő talponállót, mivel megesküdnék arra, hogy az a hely a regionális földönkívüli találkozóhely, mert akiket onnan kijönni látok, azoknak sem a mozgásuk, sem a viselkedési formájuk nem földi eredetű, nem egyszerű fazonok, bár valószínűleg egy a miénknél primitívebb, letűnt civilizáció elkeseredett utolsó példányai lehetnek, mert értelem az nem sok tükröződik az orcájukon.

Egyébként sok a témába vágó játékot láthattunk az elmúlt évtizedek során, de kevés volt az, amiben a klasszikus kis szürke-kék (a színek szabadon behelyettesíthetők – egyes elméletek szerint a színkülönbségek egyéb tulajdonságaikra is engednek következtetni, például a fehérek a „gyógyítók" – legalábbis a nagytudásúak szerint), nagyfejű, nagy szemű lények látogatnak el hozzánk, és még kevesebb az a játék, amiben nem a Földet kell tőlük megmenteni, hanem a teljesen szőrtelen és szinte az összes testnyílást nélkülöző bőrükbe bújva kel kolbászolnunk a saját szülőplanétánkon. Akik vének, mint az országút, azok még emlékezhetnek a Terracon című Playstation játékra, a fiatalabbaknak pedig a Destroy All Humans cím ugorhat be az előbbi felvezetés közben, hiszen mindkét játékban hasonló szituációban találhatta magát a játékos. Nos az említett két game közül az egyiknek elkészült a folytatása is, mindenki kettőt találgathat, hogy vajh melyiknek…

Jómagam ugyan kihagytam az előzményeket – mindössze néhány percet szórakoztam az első résszel, és akkor is mindössze állatkínzásokra való hajlamaimat éltem ki egy szerencsétlen elém tévedt tehénen –, így aztán nem nagyon értettem a sztori felvezetőjét, de abban nem fog meggátolni, hogy prezentáljam nektek a majd egy évtizeddel később játszódó folytatást. Bár a két sztori összefüggéseit nem fogom érteni, és az újra fel-felbukkanó szereplők nekem totális újdonságként fognak hatni – akárcsak egy újszülöttnek bármelyik vicc –, a korrekt játéktesztből csak az előző résszel való összehasonlítás fog hiányozni, ami jelen esetben annyira talán nem is lesz majd nélkülözhetetlen.

Annyit azért sikerült kisilabizálnom, hogy a főszereplő ismét csak Crypto, aki már az előző részben is a stafétabottal szaladgált (esetleg egy sorszámmal ellátott klónja), és ezúttal a zord KGB és a még komorabb ügynökeik keverik a forró kását, amibe jó nagy kanállal vagyunk kénytelenek belekóstolni.

A játékmenet – gondolom – maradt változatlan, vagy ha nem, akkor biztos az az előrelépés, hogy a Furon nemzetiséghez tar-



























tozó figuránkat külső-hátsó nézetből látjuk, a küldetések pedig bizonyos mértékig szabadon választhatóak, hiszen a Grand Theft Auto 3-ban lefektetett alapokhoz hasonlatosan ez a stuff is igen nagyfokú szabadságot engedélyez a játékosoknak. Összesen négy nagyobbacska különböző helyszínen fordulhatunk majd meg a történet során (USA, Anglia, Japán és végül Oroszország, plusz egy bonusz rész, ami így igazából öt szint), amik között idővel majd ugrálni is fogunk, de majd csak miután teljesítettük rajtuk az alapvető fő csapásirányba tartozó missziókat. A lemodellezett városrészek szintén a GTA sorozatot idézik, nem úgy a nagyságuk, hiszen a DAH2-ben a pályák kisebbek, és inkább hasonlítanak egy-egy városrészre, kerületre, mintsem egy teljesen önálló településre. Panaszra azért is sem lehet okunk: teljes megismerésük, és a missziók, gyűjtögetnivalók, mellékvágányok felgöngyölítése még így is több nap komolyabb játékot igényel majd. Egyébiránt pedig jó ötletnek tartom, hogy inkább több kisebb, mintsem egy-két nagyobb helyszínt pakoltak bele a játékba, egyrészt, mert a történet is színesedik általa, másrészt pedig jóval változatosabb lett a game, köszönhetően a különböző miliőknek.

Mint mondottam a pályákon teljesen szabadon mászkálhatunk a lakosság nem kis megdöbbenésére: a kis űrlény figura megjelenése igen szép össznépi pánikot okoz a civilek körében, úgyhogy hamar utánunk küldik a yardot, ha pedig még hepciáskodunk is, nem kell sokat várnunk a katonaság megjelenésére sem. Az elv hasonlóan működik, mint a GTA-ban: randalírozzunk, használjuk sokat és lehetőleg a lakosság ellen a különféle földönkívüli eszközeinket, és már kúszik is fel a „ Riadó” csíkunk, amivel párhuzamosan erősítik meg a rendfenntartók létszámát is. A civilek egyébként igen mókás mókusok, aki egy kicsit is ért angolul, az jókat fog mulatni a beszólásokon, és még mókásabb, amikor emberi alakot öltünk és jól megszondázzuk az agyukat, és mindenféle kósza-kusza gondolatot halászunk ki a buksijukból. Merthogy az egyik legfontosabb képességünk a testbitorlás, ily módon nem csak kapcsolatba léphetünk a történet szerint kiemelt fontosságú személyekkel, de akár az ellenünk küldött földi erőket is visszarendelhetjük, a mindenfelé megtalálható vésztelefonoknál – igaz, ehhez egy fakabát testét kell elbitorolnunk. A történet kellően „izgalmasan” alakul, és elég változatosak a küldetések is, no persze mivel ezek a feladatok mind a kis alien képességeihez igazodnak, így azért némileg leredukálódnak a missziók fajtái. Egyébként az előbb említett testbitorláson kívül tudunk embereket és tárgyakat manipulálni, előbbieket különféle dolgokra kényszeríthetjük telepatikus úton, míg utóbbiakat a telekinetika segítségével lebegtethetjük a föld felett. Szóval tárgyak begyűjtése, össznépi lövöldözésben való részvétel (lesz majd olyan küldetés is, ahol pont a Riadó csík maxira tuningolása a cél), és a továbbjutást jelentő célszemély megtalálása teszi ki majd az időnk nagy részét. Ha a mellékküldetésekre is rágyúrunk, rendesen be kell majd járni a helyszíneket, hiszen apró (bár messziről is jól látható, hiszen világító) idegen műtárgyakon és egyéb fegyvertuningra váltható cuccokon kívül landolási pontokat nyithatunk meg, embereket kell elrabolni és génsebészetileg párosítva őket új DNS láncokat létrehozni (ez egyébként egész jópofa dolog, hiszen mindig meg van adva, hogy mihez milyen típusú és nemzetiségű figurát kell megmarni), és lesznek majd olyan mellékfeladatok is, amik néha még a főmissziókat is lefőzik, nem csak nehézségükben de ötletességükben, és hosszúságukban is, hiszen sokszor két-három részből is állhatnak. Egyébként igen komoly statisztikát vezet a gép a tevékenykedésünkről, és azért a mészárlásnak is adhatunk, hiszen mint a játék címe is utal rá, elég jelentős szerepet kap az emberiség megtizedelése is a game során.

Az irányításra külön nem nagyon akarok kitérni, kicsit mindig változik emberi alakban és alien formában is, főleg hogy ez utóbbinál birtokunkban van egy szintén tuningolható jet-pack is. Azt még nem is mondtam, hogy irányíthatjuk magukat az azonosítatlan repülő tárgyat is, még nagyobb pánikot keltve a városlakók körében (már ha épp nem kapcsoljuk be a Predátorból ismerős fényelnyelő és visszaverő álcázó berendezésünket). Egyébként az UFO-t irányítva lehet embereket is elrabolni. Elakadni nem nagyon lehet, mert a menüben és a felettesünkénél (?) is mindig újramagyaráztathatjuk a küldetések lényegét, meg aztán ott a térkép is ahol minden jelentősebb dolog jól fel lett tüntetve.

A játék egész jól néz ki, Playstation 2-ön mondjuk bántja az ember szemét, hogy minden előtted tűnik ki a földből, de igazából a két verzió között nincs lényegi különbség. Nem világbajnok a cucc, de nem is szutyok, és ráadásul sok minden szétlőhető, és jó darabig még a hullák sem tűnnek el. Viszont külön kiemelném a hanghatásokat és a zenéket, amik nagyon zorallok lettek: néha igazi B-Movie fíllinget árasztanak, máskor meg a Mission Impossible zenéje szól remixelve. A figurák dumái is hatalmasak, a hippi fazonok halál lazák, ellentétben a KGB ügynökökkel, akik véresen komolyan veszik a munkájukat és nagyvezéreik hitvallását, a civilek meg egyszerűen csak besz*rás, ahogy bepánikolnak a látványunktól. Említsük meg még a különféle halálnemek közben kiadott hörgéseket és sikolyokat is, mert tök murisak. Ja és furcsa mód a vízben elhalálozunk, ezt azért tartsuk észben.

Mégis, a játék legnagyobb vonzereje a hangulata, meg a móka és kacagás. Jó érzés egy csészealjban a város felett repkedni és embereket rabolni, tankokat szétlézerezni, rohangálni az utcákon, testeket megszállni, agyakat szondázni, nőket kényszeríteni a szerelemre. A különféle fegyverekkel irtani a népet – van olyan porlasztó puska is, mint a Támad a Marsban, meg antigraviti cuccunk is, amivel képesek a magasba emelni még egy buszt is, de meglőve vele egy embert, szegény muki bolygó körüli pályára állítható vele. És hát ott a sok poén, az elferdített missziócímektől kezdve az elkapott gondolatokig, mind-mind fülzsíros, szaftos poén, igaz ezeket csak angolul tudó embertársaim értékelik majd, de ők aztán nagyon…

Szóval jó játék a **Destroy All Humans! 2**, nagyfokú szabadságot biztosít, anélkül hogy lopakodni kellene benne, hangulatos változatos darab, komolytalan de mégis eszes alkotás, amivel törődtek, és ez meghálálja magát. Ha vonzódsz az UFO témához, de nem járatod az UFO magazint minden hónapban, ez a te játékod, mert az ellenkező szemszögből is láttatni fogja veled a dolgokat, ha pedig szereted a GTA-t még jobb, hiszen javarészt annak a sorozatnak a játékmenetére épül az egész stuff. Ha pedig csatlakozna hozzád a te személyes Scully ügynököd, elmondhatom, mert jó hír, hogy van a game-ben két játékos mód is. Nem klasszikus, ne várj tőle semmiben kiemelkedőt paramétereiben, de mindenképp figyelemreméltó. Ha egy szóban kellene összefoglalnom a játékot, az jutott eszembe, hogy *szórakoztató*. És néha – jelen esetben – ennyi is elég!

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Egy dologban kiemelkedő ez a game, a képi és szöveges humorban, ami napaság elég ritka madár. Jobb, tartalmasabb, mint az előző rész, és igen, most már ebben is van GTA vonal. Én inkább a 360-as Just Cause-zal nyomom, mert ebből a stílusból elég nekem egy is, de ti azért megpróbálkozhattok vele, szerintem egy 7.5 pont teljesen jogos rá, és annyit adtam volna neki.

DESTROY ALL HUMANS! 2

THQ
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1 - 2 játékos, memóriakártya 8 mb, analóg irányító (dual shock)

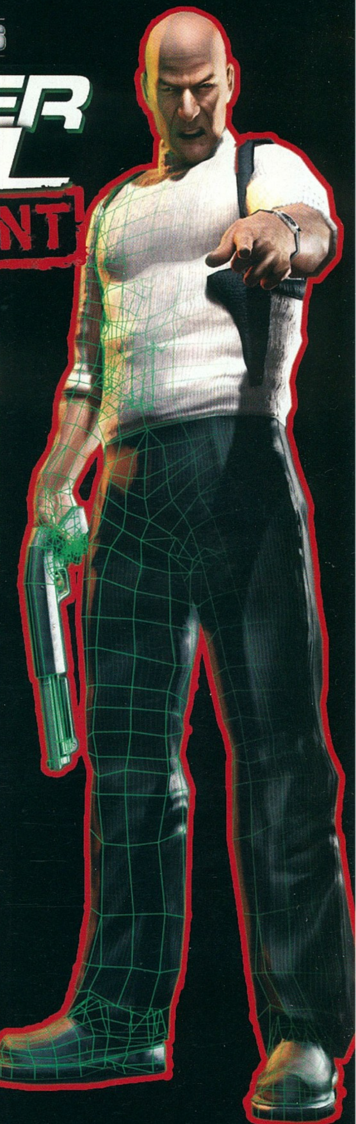
XBOX – 1 - 2 játékos, dd 5.1

✔ poénos kis ufo stuff a gta után szabadon
X túlságosan behatárolt küldetések

PS2 XBOX
8 pont

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent





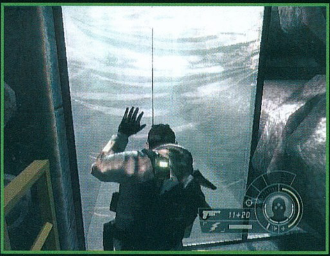


A Splinter Cell sorozat játékmenete eddig lényegében egyetlen kaptafára épült. Hatolj be egy létesítménybe, járj túl az őrök eszén, és a sötétség nyújtotta rejtekhelyeket kihasználva hajtsd végre az adott küldetéseket. Habár Sam Fisher személyét tagadhatatlanul Snake ihlette, nem lenne túl okos dolog összehasonlítani a két sorozatot, minek után nem teljesen ugyanaz a kategória, és alapvetően más rétegeket elégítenek ki. A legnagyobb különbség azonban, amiben a Splinter Cell rajongók többsége egyet is fog velem érteni, hogy a Tom Clancy játékokra jellemzően itt sem a történet játszik kulcsfontosságú szerepet, hanem a folyamat, ahogy egy feladatot teljesítesz.

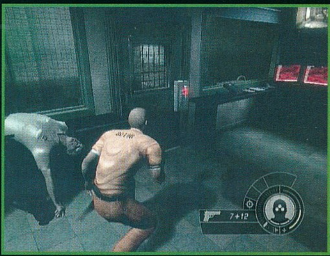
Érdekes azonban, hogy míg az első két rész viszonylag kötött volt, addig a Chaos Theory inkább a szabadabb játékmenetre épített, fogalmazzunk úgy, hogy „mainstreamebb" lett. Az alapvető elgondolás azonban nem változott, és ki tudja, talán pont az MGS sorozat, vagy szimplán a nextgen irányzat kötelező újításlázának hatására, de pont ezen a „küldetéslemez" feelingen próbál változtatni a **Splinter Cell: Double Agent**.

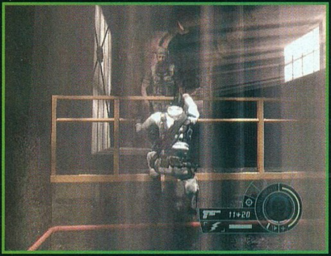
2008-at írunk, mikor is Samet szörnyű tragédia éri. Miközben egy szervezet által eltulajdonított tömegpusztító fegyvert keres, elveszíti egy izlandi bázison a nyomokat, leányát pedig eközben meggyilkolják. Az eltulajdonított fegyverről időközben kiderül, hogy egy „vörös higany" nevű anyagról van szó, mely ha plutóniummal érintkezik, egy 10 kilótonnás atombomba készíthető belőle, amely nem nagyobb egy baseball labdánál. Hogy a közelgő terrorakciót megakadályozzák, Sam Fisher felettese, Lambert előáll az ötlettel, hogy hősünk beépített ügynökként vonuljon be az Ellswarth fegyházba, haverkodjon össze Jamie Washingtonnal, szökjenek meg, és rajta keresztül épüljön be a JBA szervezetbe, hogy a bombák nyomára bukkanjon...

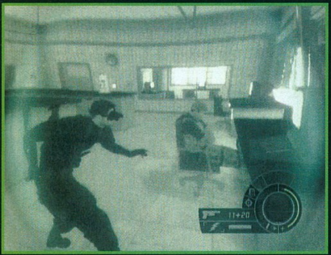
A Double Agent lényege alapvetően nem sokat változott. Ami leginkább érdemleges, az mindenképpen a történet nagyobb szerepe a küldetések során, és persze a számos kisebb-nagyobb újítás. Egyik nagy szembeötlő előrelépés a nappali pályákon, és nyílt terepeken zajló feladatok gyakorisága. Szeren-













csére a fejlesztők megmaradtak a régi formula mellett is, így a jó öreg éjjellátónak is fogjuk még hasznát venni. Ez esetben azonban már nem támaszkodhatunk minden esetben a sötétség segítségére, hanem egyéb trükköket kell bevetnünk.

Ismét három nehézségi szint körül választhatunk, mely közül a normál körülbelül ugyanolyan nehéz, mint a Chaos Theory esetében is, főleg ha a végtelen helyzeti mentés lehetőségét is beleszámítjuk. Gondot azonban az okozhat, hogy ez esetben sokkal kevesebb a sötét rejtekhelyünk, és talán még a mesterséges intelligencia is fejlődött valamit, pl. az őrök erősítést hoznak vagy hátba támadnak. Az egyik legnehezebb része a játéknak a börtönből való szökés, ugyanis ott még semmilyen felszerelés nem áll a rendelkezésünkre, így néha még az orromig sem láttam.

Onnantól kezdve, hogy megkezdem a szökést Jamie-vel, egy „megbizhatósági" mérővel bővül a képernyőn megadott infóhalmaz. JBA vs. NSA. Előbbi a terrorista szervezet, ahova Sam beépülni készül, utóbbi pedig a terrorista elhárító szervezet (24/Jack Bauer rulez), amely korántsem nézi boldogan felelőtlen ténykedésünket. A mérő lényegében azt mutatja, hogy az egyes tetteinkkel kinek kedvezünk jobban. Amennyiben teljesen elveszítjük a JBA bizalmát, úgy az álcánknak lőttek. Ha pedig az NSA sokall be, akkor lefújja a küldetést. Értelemszerűen érdemes középen tartani a mutatót. Az alapvető feladatok, amelyek meghatározott mértékben növelik az adott fél iránti bizalmat, nem befolyásolhatóak. Ám végrehajthatóak speciális mellékküldetések, illetve több ponton is lehetőségünk van választani, hogy kinek kedvezzünk. Mit néz jó szemmel az ügynökség? Ha minél kevesebben halnak meg (főleg NSA ügynökök), és minden infót megosztunk velük. A JBA ennek az ellenkezője, legyen a mottód „mindent a szervezetért", ha kell ölj és pusztíts.

A mozdulatok repertoárja, illetve az irányítás nem nagyon változott, leszámítva a több ponton bevezetett kooperatív elemeket, amit az előző rész multimódjában is láthattunk már, a sztori módban azonban még nem. A szokásos két fő elemmel találkozhatunk gyakran, amikor egyikünk bakot tart a másiknak, vagy segít átlendülni a másik oldalra. Más téren azonban minden ismerős. Továbbra is könnyedén választhatunk, hogy humánusan elkábítjuk, vagy megöljük ellenfelünket. A korlátnál álló őrök lehajítása kibővült egy vízberántási technikával, és továbbra is lelóghatunk csövekről kitörni az illető nyakát. Egyik komolyabb újítás, a számítógépek meghackelése, mely ha jól emlékszem egész másképp nézett ki a Chaos Theory-ban. Itt most 4-szer egymás után kell egy zöld szinuszgörbét vízszintes és függőleges irányba torzítani, míg a vörössel nem lesz összhangban. Az ajtók nyitása maradt a régi. Vagyis ha nyitva van, akkor szimplán beléphetünk, becsaphatjuk, vagy lopakodva is behajthatjuk (előtte optikai kamerával nézzünk körül tiszta-e a levegő). Amennyiben zárva lenne, marad a jó öreg lockpick, és a tavaly bevezetett késsel való feltörés. Erről a zárbabrálásról eszembe is jut, amikor nemrég egy haveromnak segítettem bútorokat lecipelni a pincébe, a huzat meg becsapta a lakásajtaját. Hiába vacakolt félóráig a szomszéd nénitől kölcsönkért csavarhúzóval meg fogóval, csak nem bírta kinyitni, utána meg persze már dühből rángatta az ajtót. Végül egy óra könyörgés után megengedte, hogy „többet erővel, mint ésszel" alapon egy laza mozdulattal berúgjam az ajtót. Rémesen satnyák ezek az üreges fa lakásajtók, és ez esetben egy hevederzár is max annyit védett volna, hogy rúgáskor tokostul szakadt volna ki az egész tákolmány. A sors fintora, hogy a hirtelen keltette légáramlat hatására a mögöttünk szurkoló szomszéd néni lakásajtaja is becsapódott...

Vizuális tekintetben az Xbox verzió természetesen legalább olyan szép, vagy talán még kidolgozottabb is lett, mint a Chaos Theory. Amitől esetleg több esetben még látványosabbnak is tűnhet a Double Agent, az a változatosabb, tehát a nem csak mindig sötét zárt helyszínek felhozatala. A grafikai színvonalat valahol a X-es Doom 3 magasságában tessék elképzelni, tehát most nem csak részletes textúrákra, és éles képekre, hanem fény- és árnyékeffektekben bővelkedő pályákra is kell gondolni. Ezen persze nem is annyira csodálkoztam, azon viszont már nagyon is, hogy a PS2 verzió milyen jól néz ki. Persze butított, ezt lehetett sejteni, de első ránézésre már nagyon keskeny a határ a két játék között, és tényleg sokkal stílusosabbá is vált a grafika. Határozottan élsimítás szaga van a dolognak, így mindössze már csak a fényárnyék effektek maradnak el számottevően az X-es mögött. Aki össze akarná hasonlítani a két verziót, annak leginkább a kezdőpálya barlangrendszerét ajánlanám a figyelmébe. Ott azért még tényleg jól látszik, hogy a PS2 verzióban szinte csak a csupasz pályákat rajzolták meg, de hogy ilyen jól nézhessen ki, nem próbáltak benne különböző fényeffektekkel trükközni. Amit szeretnék megemlíteni még, hogy érthetetlen módon Sam fizimiskája teljesen megváltozott, mintha nem is ugyanaz a jóvágású 40-es főszereplő játszaná, hanem egy kocsmából szabadult borostás bajkeverő. A hangját azonban továbbra is Michael Ironside kölcsönzi.

A multiplayer módok döntő többségét sajnos nem tudtam kihasználni, mivel online elérhetőségem nincsen a kurrensgen gépeken, második verzió pedig nem állt a rendelkezésemre a system linkhez, azonban a hiányzó információknak utánanéztem, így nagy vonalakban vázolom, hogy mire is számíthattok. Természetesen ha megkapom tesztelésre a 360 verziót, akkor személyes benyomásaimat is le fogom írni az online multiról a következő számban.

A többjátékos módot két nagyobb részre bonthatjuk, ahogy azt már tavaly is tapasztaltuk. A kooperatív mód PS2-n csak osztott képernyőn áll rendelkezésünkre, Xbox-on pedig online és system linken is. Versus mód csak több gépen (tehát online/system linken) érhető el. Utóbbi módnál PS2-n továbbra is maradt a max 4 játékos, X-en azonban már hatan is lehetnek egy pályán, ám az eddigi Spy vs. Mercenaries felállás helyett most egy egyszerűbb rendszerben. Pályákból akadnak újak, és némi játékmeneti változtatást is eszközöltek, de a lényeg továbbra is ugyanaz: két ellentétes csapat, ez esetben két kémszervezet csap össze. A kooperatív mód esetében továbbra is a sztori módtól különböző pályákkal találkoztam, akárcsak a Chaos Theory esetében is, azonban most mintha sokkal több állna a rendelkezésünkre, kb. négyszer több. Ami eléggé zavart ennél a játékmódnál, hogy osztott képernyőn kötelezően függőlegesen osztja fel a képernyőt a gép. Még egy fontos adalék a multiplay-jel kapcsolatban, hogy Xbox Live-on igazi kis karriert építhetünk magunknak a profilunkkal, tehát nem csak gyorsmeccsekből álló tét nélküli mérkőzéseket játszhatunk. Hozzáteszem, ezt az X360-as verzió kapcsán olvastam, így nem 100 %, hogy PS2-n és Xbox-on is így van.

Sam Fisher tehát visszatért közénk, és idén sem okozott csalódást. Azzal persze mindenki tisztában volt, hogy a Double Agentnek már a nextgen Splinter Cellnek kellett volna lennie. Volt szerencsém látni a demót 360-on, normál TV-n is bitang jól néz ki, ráadásul ez az első nextgen játék, amely támogatja a következő generációs Xbox-on az 1080p-t. Ám mindez csak grafikai ámítás, ugyanis mint ahogy azt láthatjuk, ugyanazt a játékmenetet megkapjuk kurrensgen gépeken is, így ezt még nem igazán hívnám nextgennek, így senki ne is búsuljon, hogy „csak" a PS2 vagy az Xbox verzió jutott neki.

Anno amikor 2002 végén megjelent a Splinter Cell, hatalmas port kavart, ehhez képest a Pandora Tomorrow már nem sokat tett hozzá single-ben, kibővült azonban egy igen komoly online multival. Az igazi játékmeneti előrelépést azonban Chaos Theory hozta, és leszámítva egy-két hardcore játékost, az SC rajongók a legjobb résznek is tartják a trilógiában. A Double Agent ehhez képest kevesebbet sokat, mindössze végre először élt a lehetőséggel, és igazi sztorit kölcsönzött a lopakodáshoz. Ne feledkezzünk meg emellett az egészen új atmoszférát nyújtó szabadtéri pályákról, vagy a kooperatív elemekkel bővelkedő új feladatokról sem. Mindettől függetlenül a Double Agentet én nem tartom többre, mint egy felturbózott, továbbgondolt Chaos Theory, ami magától értetődően egy kiváló taktikai shootert eredményez, ám korántsem megváltót.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Jaj, jaj, végre nem sötétben játszódik az egész game!

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

UBISOFT / UBISOFT MONTREAL
MÁS VERZIÓ: GC, WII, X360, PS3

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 — 1-2 játékos (2-4 online), dpl ii, 16:9, memóriakártya 8 mb (121 1kb) analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1-2 játékos (2-6 xbox live), dd 5.1, 16:9, system link

✔ végre egy igazi történet, szabadtéri napos pályák
X „csak" egy felturbózott chaos theory

PS2 XBOX
9 pont

EGYSÉGBEN AZ ERŐ



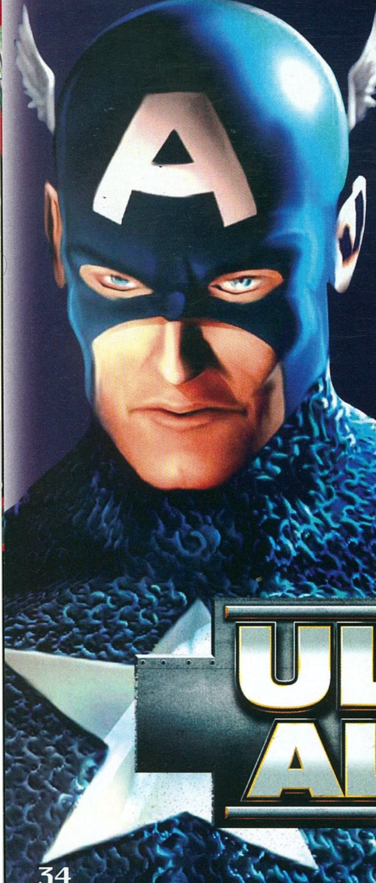












A Császár szólni kíván.

A kismilliószor leírt közhelyek, miszerint „Járt utat járatlanért el ne hagyj!", meg hogy „Bevált csapaton, sikeres formulánkon ne változtass!" hatványozottan igazak a **Marvel Ultimate Alliance**-re, hiszen ha csak egy Leltár negyed hasábja állna csak a rendelkezésemre, akkor is könnyen bemutathatnám nektek a játékot. Egyszerű a képlet, mert elég lenne csak annyit rínom: ez az X-Men Legends, csak még több Marvel szuperhőssel és szupergonosszal. Ennél persze jóval többről van szó, és ha eldobjuk a szemünkről a szemtelenül felületesen szemlélődő szemüvegünket, bizony rengeteg apró kis különbséget fedezhetünk fel az említett két játék között, bár attól még megingathatatlan tény, hogy azért a *Raven Software*-es skacoknak valóban nem nagyon akaródzott letérni arról a már jól kitaposott ösvényről, amiknek a talaját az elmúlt években a két X-Men Legends járta ki, és taposta tükörsimára, beton keményre. A Császár szólt.

Akkor lehetnénk talán csak elégedetlenek, ha ismét csak egy X-Men Legends játékkal szúrnák ki a szemünket, de talán még akkor sem panaszkodnák, hiszen a hack'n slash valójában rétegjáték, mint ahogy minden stílus is az adott kategória fanjainak szól. Kérdem én, vajon egy focijáték rajongó (és ide most szabadon behelyettesíthető az összes sportjáték: NFL, F1, Nascar, stb.) panaszkodik-e, hogy évek óta ugyanazt a – lényegében csak az adatbázis téren történő változásokkal frissített – játékot kapja kézhez, vagy egy, a taktikai-kommandós játékokat karmoló bakának vajon feltűnik-e, hogy a Ghost Recon sorozat összes tagja mindössze a pályák felépítéseiben és az azokra ráhúzott fantázianevekben különböznek? Vajon elégedetlenkedik-e, átverésnek találja-e az illegális autóversenyek szerelmese a soron következő NFS epizódot, hiszen a lényeg minden évben ugyanaz, csak a pályák nyomvonala, és az azokon futó gépjárművek geometria alakja változik. Szerintem nem. Ezért mi, akik szeretjük a – képregényekre épülő – hack'n slash játékokat sem panaszkodunk, hanem inkább örömmel nyugtázzuk, lehet átcuccolni a haverokhoz, mert ezen a télen is lesz mivel eltölteni az egyre korábban sötétedő estéket. Na persze a két X-Men játék (és a Justice League), meg a Marvel UA is jóval többről szól, de jóval kevesebbeknek, mint a hagyományos hentelős játékok, hiszen ezekkel a stuffokkal – saját tapasztalat – a „hagyományos" fantasy alapú, tápmániás, tárgy- és felszerelésgyűjtő mészárosok nemigen játszanak, és vica versa, jómagam sem nagyon tudok leülni egy sötét elf történetét elmesélő kaszabolós játékkal. És ez így is van rendjén. Ezek ugyanis gyermekkorunk képzeltének mozgatórúgóinak virtuális manifesztációi. A Császár szólt.

A játék indító videója már hónapok óta megtekinthető a neten (meg egyéb letölthető demók és prezentációk is fellelhetőek), és az ott látottak alapján leteszem a nagyesküt, hogy minden Marvel rajongó összepisilte már magát. A game során egyébként nincs sok renderelt animáció, de ami van, az igen magas színvonalú, külön kiemelném az egyik kedvencemet, amiben Árnyék, az X-Men tagja Latvériában, Dr. Doom (a magyar olvasók mint Fátum dokit ismerhetik az úriembert) kastélyában teszi helyre az épület robotőreit – mert az aztán parádés!

A játékmenetben nincs változás. Adott tehát egy igen komolyan összerakott, számtalan fejezetre osztott fő sztori, amiben a Marvel Univerzum leggonoszabbjai lépnek egymással szövetségre, a grandiózus terv kiagyalója pedig maga Dr. Doom, a zseniális, ám őrült géniusz és feltaláló, és általában a Fantasztikus Négyes legfőbb ellenlábasa. A küldetéseket a főhadiszállásról vehetjük fel, de mivel a S.H.I.E.L.D. lebegő bázisa már az első pályán komoly károkat szenved, egy ideig Tony Stark, azaz a Vasember által a rendelkezésünkre bocsátott Stark Toronyban táborozunk le. De amint haladunk előre a történetben, úgy változik a kiindulási pont is. Példának okáért vendégül lát majd minket Dr. Strange is a saját bejáratú kis szentélyében, és a legpöpecebb az egészben, hogy minden egyes ilyen költözés, pálya, szereplő feltűnése, történés vagy küldetés mindig logikusan követi a Marvel Univerzumban le-

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE








fektetett alapokat. Nincsenek tehát ellentmondások, eltérések a magazinokhoz képest, nincsenek ütközési pontok, amiért majd végeláthatatlan panaszos email-áradattól kellene tartaniuk az illetékeseknek a Marvel székházban.

Mit is mondtam az X-Men Legends-re anno? Szájfer. A Marvel UA is az. Na persze nem volt nehéz dolguk a készítőknek: ültek ott a McFarlane, Romita, Bagley, Moline vázlatokkal és rajzokkal kidekorált irodáiban és nem volt más dolguk, mint előszedni 45 év 100 különböző címét és mazsolázni belőlük. Kik azok a hősök, akik az évtizedek alatt a legnagyobb népszerűségre tettek szert, és a legmeghatározóbb szerepet játszották a Marvel Univerzumban? Kiket akar látni a közönség? A közkedvelt és csodálatos Pókembert, Fantasztikus Négyest, a rejtélyes X-Ment, a Bosszú Angyalait, élükön minden ember példaképével, a fedhetetlen és mindenhol az igazságot jelképező nemes és tiszta szívű vezetővel, Amerika Kapitánnyal. Blade-et a pengét, Deathpoolt, Ghost Ridert, a Szellemlovast, Daredevilt, a Fenegyereket. És kinek van elég tudása és hatalma egy ilyen ördögi terv kiagyalásához – ki lehetne más a főgonosz, mint Dr. Doom, aki keveri a kulimászt! Ki a Vasember legnagyobb ellenfele – a Mandarin (régebben ennek a figurának a nevén mindig röhögtem, de ma már nem nevetek, ebből is látszik milyen komoly felelősségteljes életet élő felnőtt ember vált előlem), tegyük bele őt is a játékba. Ki törte a legtöbb borsot Thor a Mennydörgés istenének orra alá, természetesen Loki – kapjon hát szerepet a játékban ő is! Mindenki eredendő ellenfele helyet kapott a játékban. A szinte korlátlan hatalmú Memphisto, Rengető, Rinó, Skorpió, Tigriscápa, Arcade, Ultron, Utimo, Boronás Jónás a szürke Vízköpő, hogy csak néhány mellékszerepelőt is felsoroljak, Nick Fury, Black Widow, a Fekete Párduc az ellentétes oldalról. És számtalan olyan – a képregények oldalain – állandóan visszatérő figura, akiket már mindenki a szívébe zárt, gondolok itt például az olyan unikum karakterekre, mint pl. Jarvis, a Bosszú Angyalainak komornyikja, akiket játékban ez idáig nem nagyon láthattunk.

Mi fanok nyakig belemerülünk az élvezetekbe, tobzódunk a jóban, mert valljuk meg, az X-Men játékokban azért voltak töltelékszereplők, akiket sosem használtunk, de itt a Marvel UA-ben *mindenkit* be akarsz rakni a csapatba. Ki akarod próbálni Amerika Kapitány híres, minden energiát elnyelő pajzsát, látni akarod Deathpool őrjöngő kaszabolását élőben, érezni akarod a Fáklya speciális támadásainak hőhullámait harc közben. Itt nincsenek megkötések: készítsd el a saját csapatodat! Ez nem reklámduma, benne van a játékban, állítsd össze, tervezd meg, szereld fel, állítólag még saját járművet is kreálhatsz nekik. (Vannak előre meghatározott, kiemelkedően összeszokott csapatok is letárolva a játékban, lehet próbálkozni.) Aztán menj fel a világhálóra és villants velük egyet, mutasd meg, hogy az egymást – finoman szólva – nem kedvelő (mindenki kedvence) Peter Parker és a sziklabőrű Lény nem csak, hogy jól megfér egymással egy zászló alatt, hanem fantasztikus párost alkotnak. Szellemlovas, Penge, Rozsomák, Deathpool négyes? Engedd szabadjára fantáziád, és élvezd a lehetőségeket, ez a lényeg. A Császár szólt.

Nézünk néhány konkrétumot. Maradt a négyes csapatfelállás, amiből két figurát emberi játékos is irányíthat. A csapatagok között a szokásos módon lehet váltogatni. Most nincsenek élet és varázserő feltöltő löttyök, ezeket kék és piros gömbök (orbs) váltották fel, az ellenfelek és a berendezési tárgyak is igen sűrűn hagynak belőlük maguk után. Igen interaktív a környezet, minden lerombolható. Természetes minden karakternek speciális támadásai és különféle tulajdonságai vannak. Egyes szereplők egykezes vagy kétkezes fegyvert használnak, mások repülnek. A fejlődési rendszer némileg egyszerűsödött, szintet lépsz, elosztod a tapasztalati pontokat a tulajdonságok között, amit tápolni akarsz, azt növeled, ennyi. Nagy pozitívum, hogy nem kell a halott karakterek felélesztésével bíbelődni, és komoly mennyiségű nehezen megszerzett lóvét pazarolni rájuk. A kidőlt figurák némi pihenés után újra rendelkezésedre állnak. Újdonságok a behozható klasszikus és alternatív kosztümök! Mind-mind olyan dolgok, amik szinte már rég a feledésbe merültek, de nem a Marvel-nél! És ha azt hinnénk, hogy ennek csak a nosztalgikus hangulat és érzelmek kiváltása terén van funkciója, tévednénk: minden egyes öltözéknek speciális, gazdájának tulajdonságaira is kiható, fejleszthető ability-jei és speciális képességei vannak! Megmaradtak a kombók, a rage-ek és a dupla szereplős speciális támadások, viszont csökkentek az emberspecifikus feladatok az X-Men-hez képest. A főszereplőkön és a klassz főellenfeleken kívül nagyon frankó hagyományos antigonistákat :) is terveztek nekünk: nagy szívfájdalmam volt, hogy még egy játékban sem láthattam a sárgaruhás AIM Troopereket, most végre itt vannak. (Személyes sztori, hogy az első nagyalakú német Spidey albumban láttam még meg őket először, és azóta várom a megjelenésüket, akkor kb. 8 éves lehettem.)

Az is újdonság, hogy bővült a feladataink tárháza: tárgyak húzogatása-tologatása (lesz majd olyan rész is, ahol a továbbjutást jelentő üvegpadlót is egy hatalmas berendezés rálökésével törhetjük majd be), kis gombnyomkodós mini-játékok, ezeket a megoldásokat sokszor majd a főellenfeleknél kell használnunk, akiket mindig ésszel, sosem erővel kell majd legyőzni. A hatalmas Krakennél hagyni kell, hogy saját maga döntse magára az oszlopokat, Arcade ellen a csapóajtókat és az ágyúkat kell használni, és így tovább. No persze erővel nem is lehetne legyőzni ezeket a böhöm nagy figurákat, hiszen sokszor több emelet magasak. Újdonság, hogy sokszor kell majd tárgyakat begyűjtenünk és azokat használni. A Murderworldben (ami egy rémálomszerű vidámpark), például a kalapácsokat kell használni, de fogunk majd dodgemezni is. Sőt! Még egy játéktermi Pitfall automatában is helyt kell állnunk, igaz ezúttal nem Harry, hanem Rozsomák lesz a főszereplő. Természetesen tonnányi mellékküldetés is megnyitható, nagyjából harmincöt hagyományos, és legalább ugyanennyi bónusz szint aktiválható: a játékidő tehát igencsak a maximumra lett kitolva. A Császár szólt.

A grafika minősége némileg visszalépést mutat, nekem az X-Men Legends cel-shadingesebb, rajfilmesebb figuráinak kinézete jobban tetszett, és a bonyolult, többszintes helyszíneknek köszönhetően néha beragad a kamera is. Személy szerint nekem a szintén ebben a ligában játszó, és ebben a számban tesztelt Justice League jobban tetszett, persze csak ami a kinézetet illeti. A hanghatások hasonlatosak az X-Menhez, miden szereplő, ellenfél dumál, a zenék pedig jól illenek a pályákhoz, amik egyébként az ebbe a kategóriába tartozó játékok közül a legváltozatosabbak. Kína a Mandarin birodalma, élénk színekkel operáló, sárkánymotívumokkal és szobrokkal teletűzdelt pompa. Dr. Doom kastélya Latvériában rideg kő és fa építmény, mintha csak a középkorból maradt volna itt. Vagy Atlantisz víz alatti birodalma, ahol a letűnt civilizáció által alkotott ősi építmények, szobrok romjai láthatóak, és ott van Mephisto túlvilági szörnyektől hemzsegő pokla, és ez csak néhány példa volt. Szájfer.

E hónapban a virtuális arénában a két küzdőfél közül a Marvel Ultimate Alliance maradt állva, ám a küzdelem oly szórakoztató és nemes volt, hogy mindkét gladiátort visszavárjuk majd egy év múlva. Ezért amikor a Császár feláll trónusáról, és abbahagyja a beszédét, nem engedi a felesleges vérontást, kegyelmet gyakorol és a hüvelykujja az ég felé mutat. A pórnép pedig elégedett, és őrjöngve tombol.

A Császár
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Még mindig nem kenyerem ez a szuperhősös verekedés, de ez a game a teljes videojátékos világsajtótól kiemelkedően jó, 8-9 pont körüli értékeléseket kapott, ami azért jelent valamit. Az mondjuk elég zsír, hogy ennyire sok különböző szereplő van benne, és is a s*ggemet verném a földhöz egy olyan Warhammer 40K játéktól, ahol az összes faj, és vagy húsz különböző Űrgárdista rendház lenne választható… Martin, ébredj!

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: PS3, X360, PSP, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1 - 4 játékos (4 online) memóriakártya 8 mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 - 4 játékos (4 online), dd 5.1

✔ összegyúrva minden jó
X apróságok

PS2 XBOX
8.5 pont

KÉSZEN ÁLLTOK EGY KIS FUTBALLRAAAAAAA?





Hadd meséljek el egy történetet! Van egy jó barátom, a Nagy Gém Erős. Tudom hülye név, néznek is sokan a hülyéjére emiatt hülyén, de nem ez a lényeg. Ez az Erős nagy kujon, de úgy is lehet mondani, hogy ez a Nagy erős kujon, mondom, hülye név, de azt is mondom, hogy nem ez a lényeg. Erős arról híres, hogy állandóan nyom, nyomat, dönget, pörget, töm, hajszol, űz és élvez. Illetve -na, -ne, ha mindig azt tehetne, amit akarna. Neki ez hobbija. Olyan, mint másnak a bélyeggyűjtés vagy a majombél preparálás. Erős mindenre ugrik, ami él és mozog. Úgy mondják, hogy Erős igazi hardcore.

Hagyjuk az álszenteskedést és az örömujjongásokat, hogy végre itt várva várta **Pro Evolution Soccer 6.** része, és nézzünk szembe a rideg valósággal és a tényekkel: a játék japáni verziója már majdnem fél éve megjelent odakint a szigetországban, és aki ehhez hozzájutott, az már egy ideje tisztában van vele, hogy hatalmas a fejlődés az előző részekhez képest, és hogy a hatodik rész a sorozat talán legjobb darabja. Jelentem ki ezt annak tudatában, hogy a játék nemcsak, hogy nagy fejlődésen esett át és a szinte tökéletesen javították még egy nagyot, hanem alapjaiban változott meg a teljes játékmenet!



Erős első szerelme a Fanni volt. A Kakafi Fanni. Neki is hülye neve van, de ez sosem számított. Talán jól jellemzi a viszonyukat, ha azt mondom: kamaszszerelem. Vad, féktelen, ugyanakkor naiv és ártatlan. Az a vakfajta, mely telis-tele van buktatókkal. Mindent elsöprő, perzselő, egyben önző és kicsinyes. Több mint tíz éve annak, hogy Erős és Fanni egymásba gabalyodtak, s a viszonyuk időközben teljesen átalakult. Fokozatosan kiüresedett, rutinszerűvé vált, egyre inkább a külsőségek kezdték el uralni. Ám Erősnek mindez fel sem tűnt. Mígnem be nem lépett az életébe egy másik lány.

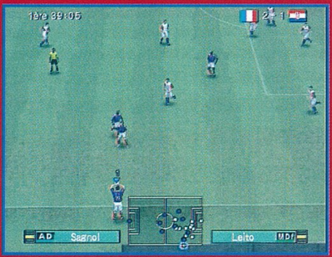
Ha csak úgy leülsz játszania a PES6-tal a Pro Evo 5 után, meglehet, hogy hamar a sutba vágod a játékot, hiszen az eddig begyakorolt taktikák, támadásvezetések, a védelem felállítása, a cselek és a lövések nem jönnek be úgy, mint azelőtt, aminek az az oka ugyanis, hogy az egész játékot szinte az alapoktól írták újra. De ne szaladjunk ennyire előre... pedig egyébként az a legfantasztikusabb az egészben, hogy a Konaminál nem ülnek a babérjaikon, mint mondjuk az EA Sports-nál, ahol kb. négy éve kapjuk ugyanazt a focit a képünkbe, hanem a rendelkezésre álló legrövidebb fejlesztési idő alatt is megpróbálják tökéletesíteni a Pro Evo-t. Épp ezért a most megjelent európai verzió is számtalan













ponton különbözik a japáni kiadástól, úgyhogy jó lesz ha mindenki felköti azt a bizonyos gatyáját.

Erős nem tudta milyen felszínes életet él, amíg meg nem ismerkedett az Eszterrel. A Szép Eszterrel. Neki teljesen normális neve van, de nem ettől különleges. Erős nem tudta, hogy a könnyű és gyors, már-már állatiassá egyszerűsödött, élvhajhász, csalárd üzekedésen túl létezik valami más is, azt meg álmában sem gondolta volna, hogy valami hiányzik az életéből. Később jött csak rá, hogy éppen ez a valami, ez a más hiányzott. Ám az eszmélés folyamata nem éppen úgy ment, mint a karikacsapás. A nőkről alkotott eszményképe csak lassan, fokozatosan változott meg. Viszont végérvényesen.

Az érdekel minket most a legkevésbé, hogy az európai változatoz teljesen új – igen elszállós – intrót csaptak az arcunkba. Az sem túl lényeges, hogy a főbb menüpontok – gyk. a játéklehetőségek – maradtak változatlanok, és természetesen meghagyták a már tavaly is remekül használható online multi mókát. Az sem túl érdekes, hogy már a játék elején kiválaszthatjuk a nekünk tetsző nehézségi fokozatot (hangzatos nevek formájában), meg hogy ki-angol duma után, igazán üdítően hatottak a japánul süvöltő, ordibáló szakkommentátorok.

Legelső találkozásuk Eszterrel balul sült el – ma már mosolyogva mesélik mindketten. Erős hozzá volt szokva, hogy amit akar, az haladéktalanul teljesül. Mindig az azonnali kielégülést kereste. Életét ez örömelv vezérelte, s nem zavarta, hogy a valóság törvényének betűje mást ír, mint ahogy az sem, hogy az ember igazán csak azt a sikert tudja értékelni, amiért meg kellett küzdenie. Fannival könnyű dolga volt, viszont Eszterrel alaposan meggyűlt a baja. Eszterrel nem egyszer kellett megvívnia a maga harcát, míg végül úrrá nem lett. Nem is csoda, hogy menthetetlenül beleszeretett.

Mit mondottam a legnagyobb változás a gépi ellenfelekben mutatkozik meg, jóval nehezebb játszani ellenük, mert kegyetlenül lezónázzák a területet, és mintha belelátnának az agyunkba: brutálisan gyorsan lefigyelik / leolvassák a támadásainkat. Ezzel egyetemben sokkal eszesebb, reálisabb és sokszor meglepően okos támadások vezetésére is képesek (most a legnehezebb fokozatról beszélünk). Nagyon sokat fejlődtek a kapusok is. Nem ro-indulni), de sokszor az is különféle (V-Sync) hibákat képes produkálni. Vajmi kevés grafikai újítás jellemezi, és képesek voltak a Konaminál benne hagyni még a kétdés moslék nézőközönséget is, arról nem is beszélve, hogy az X360 kontrollere szintén alulmarad a gombkiosztásban a PS2 joy-jal szemben, bár hozzáteszem, hogy azért a precíz analóg karok igen jól teljesítenek. Ja, és jó lenne végre, ha egy vinyós gép esetében megoldanák végre, hogy ne legyen a kötött a visszajátszások elmentésének száma.

Aztán eljött a pillanat, amikor Erős bemutatta Esztert a barátainak. Ott voltak mind: Pléh János, Ját Szolón, Szonyi Sanyi, Ninten Domokos, Ikszbo Xavér, Pé S. Péter, D. Estván, Tele Vízi Ottó, Kont Roli, Katt Antal, de még P. Cézár is, aki bizonyos mértékig külsős volt a csapatban. Mindannyian külön emberek, külön érzésekkel, külön vágyakkal és motivációkkal, külön történettel. Egyetlen közös pont volt csupán az életükben, de az mindennél erősebb: a Nagy Gém Erős. És immáron: Szép Eszter. Vége.
Utóirat: a történet valóságos eseményeken alapul, de a nevek fiktívek, bármiféle egyezésük a valósággal kizárólag a véletlen műve.
Tanulság: az van. Mesélő: Samatőr.







csit megint bővült a választható licencelt csapatok és játékosok száma. Ami viszont már nem elhanyagolható tényező, hogy igencsak átvariálták a menürendszert. Ez már egyébként a japáni változatban is tapasztalható volt, ám most a végleges európai PES6-ban is egy kicsit megkavarodik az ember, hiszen az előző két rész esetében szinte mindig ugyanazokat a menüpontokat és beállítási lehetőségeket kaptuk, szóval nem kellett mindent külön keresgélni, mindig minden a jól megszokott helyén volt. Itt most akárcsak a magát a játékot, a menükben való navigálást is újra meg kell szokni, be kell tanulni (van viszont újragondolt tréning opció, ahol szinte bármit begyakorolhatunk, mondjuk a navigálást nem). Egyébként minden eddigi beállítási lehetőséget, opciót megtalálni a játékban, csak most külön csoportokba és almenükbe lettek szedve, ennek eredményességéről egyébként nem vagyok teljesen meggyőződve, bár az is tény, hogy bővült beleszólási lehetőségeink a játékba. Maga a csapatunk menedzselése, és a különféle taktikák – akár játékosokra lebontva – kialakítása már-már vetekszik egy futballmenedzser játékban található részletességgel, ilyenkor önkéntelenül is felmerül a kérdésem, hogy hol van ehhez képest a FIFA sorozat. Messze.
A japáni verzióhoz képest a játék sokkal szebbnek, viszont jóval lassabbnak is tűnik, ja és persze azt se feledjük, hogy a vágott szeműek országában a kétdés shootereken kívül szinte egyetlen játéknak sem tudják kellőkép belőni a nehézségi fokozatot, ezért aztán a PES6 jóval nehezebb, mint japáni társa. Az első két nap talán azt mondod majd, hogy legyőzhetetlen a gép a legnehezebb fokozaton, de hidd el, ez hamar meg fog változni. Nekem mondjuk még hiányoznak a japáni kommentárok is a sok steril hannak ki feleslegesen a tizenhatos vonalához, és nem lehet már elvinni / megtolni mellettük a labdát olyan könnyen, mint az előző részekbe. Nagyon jól zárják a szöget, és egész egyszerűen rárontanak a labdára, esélyt sem adva a csatároknak, és végre nem suta módon az ellenfelekhez vagy a játéktér közepe felé bokszolják ki azokat a labdákat, amiket nem tudnak megfogni. Azért sokszor betliznek is, ha rosszul pattan meg előttük a labda, képesek akár egy húsz-harminc méteres lövést is belepkézni. Azt viszont sajnálom, hogy a Pro Evo 4-ben jól begyakorolt emelések itt kevésbé használhatóak (ez egyébként már az előző részre is igaz volt). Egyébként bátorság kijelenti, hogy szebb a Pro Evo, mint a FIFA sorozat, de mindenképp kellemesebb a szemnek, arra a nyakamat teszem. Még midig sokkal jobban néz ki mozgás közben, és úgy zusammen az egész inkább kelti valódi futball illúzióját, mint a FIFA széria. Ez leginkább sok kis apró dologban nyilvánul meg, amit megfogalmazni igen nehéz (ha csak S-amatőr cimbora tollának nem sikerül majd), de az olyan pirinkó részeltekre gondolok, mint amikor lefújás utána az épp labdát birtokló játékos nem csak robotmozgással elindul az öltöző felé, hanem dekázgatva felkapja a földről a bogyót.

Kár lenne szépíteni, hogy Fanni egy csinos ribanc. Eszter egy igazi hölgy. Fanka egy elkényeztetett, hivalkodó, kacér és pucér, önmagát sztároló, üres és buta cicababa. Eszter egy sokrétű, mély érzésű, komoly és intelligens és érett nő, aki magát adja. Erős élete új korszakához ért, lenyugodott, megkomolyodott, az értékrendje átalakult, egyszóval felnőtt lett. És ettől kezdve Erős nem gondolt többé Fannira. Azzal együtt, hogy a közösen átélt felejthetetlen pillanatokat máig a szívében őrzi. Mert igaz, hogy ő volt az első, de most már ott van neki Eszter. És Erős őt választotta.

Szóval az ördög a részletekben rejlik, a realisztikus véletlenfaktorban, mert abban verhetetlen a PES, és véleményem szerint a hibák, a bugok is direkte maradnak bent már harmadik éve a játékban, hiszen pont ettől lesz életszerű az egész.
Azt egyébként minden valamirevaló játékos elismeri, hogy hiába gyorsabb az Xbox-os Pro Evo, a széria mégis csak Playstationön az igazi, és erről most nem nyitok vitát. Kár, hogy ez a tendencia X360-on sem látszik változni. A 360-as port ugyanis szinte semmiben nem különbözik a mostani generációs PES-től, leszámítva persze magasabb felbontást (meg hogy csak 60Hz-en hajlandó el-

Szóval igaz a mondás, hogy a jó lehet még jobb is, és a Konaminál ismét csiszolgattak egy kicsit a gyémánton, amitől ismét egészen más formát kapott, és a fény is másképp törik meg rajta, de attól még ugyanolyan fényesen ragyog! Nagy gratula a készítőknek, és ha a FIFA 8 pont körül kapott, a PES-nek a dupláját kéne kapnia – de ne essünk túlzásokban, ahogy Wilson is mondotta volt, a PES mindet üt, de legalábbis ő a császár a futball játékok között. Tessék bátran kipróbálni FIFA-sok!

Csipi M Lee
csipimlee@citomail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ehhez többet hozzátenni nem lehet, a Pro Evo jön, a Fifa megy!

PRO EVOLUTION SOCCER 6

KONAMI
MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, DS

grafika:	kiváló (x360 közepes)
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló (x360 jó)

PS2	1 - 8 játékos (8 online) memóriakártya 8 mb analóg irányító (dual shock)
X360	1 - 4 játékos (2 xbox live), dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 1690 kb

✔ simán az eddigi legjobb pes
X kaotikus menü, a 360 verzió bénácska

PS2	X360
9 pont	7.5 pont



póló nyereményjáték – nyertesek

Lakatos Norbert
1172 Budapest

Dékány Márk
Gyömrő

Endrédi Mihály
Komárom

Csuzda Norbert
Ózd

Hattyár Péter
1144 Budapest

Vörösmarty Tamás
Budaörs

Gulácsy Attila
Érd

Preszburger András
1118 Budapest

Katona Dávid
Pécs

Szabó Gábor
Nagykőrös

Flóris István
Debrecen

Kovács Krisztián
Dunaújváros

Sárkány Andrea
Mezőcsát

Partizer Krisztián
Sajóvámos

Bajczik Melinda
Tatabánya

Kosik Gábor
Salgótarján

Kutala Mónika
Pilisvörösvár

Dávid Levente
Hidas

Palásti Krisztina
Százhalombatta

Varga Zsolt
Balatonfüred

Barcsánics Viktória
Tatabánya

Deák Zoltán
Gyöngyös

Kerekes Anett
Hódmezővásárhely

Csóti Béla
1046 Budapest

Tóth Balázs
1076 Budapest

Papp Imre
Berettyóújfalu

Oláh Márton
Pomáz

Pénzes Norbert
Debrecen

Kerekes Tamás
Miskolc

Kovács László
Előszállás

Viczsi Lajos Bence
Dunaújváros

Andrékó Zsolt
Nagyszénás



Pro Evolution Soccer 6 nyereményjáték

A nyereményeket az Ecobit Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

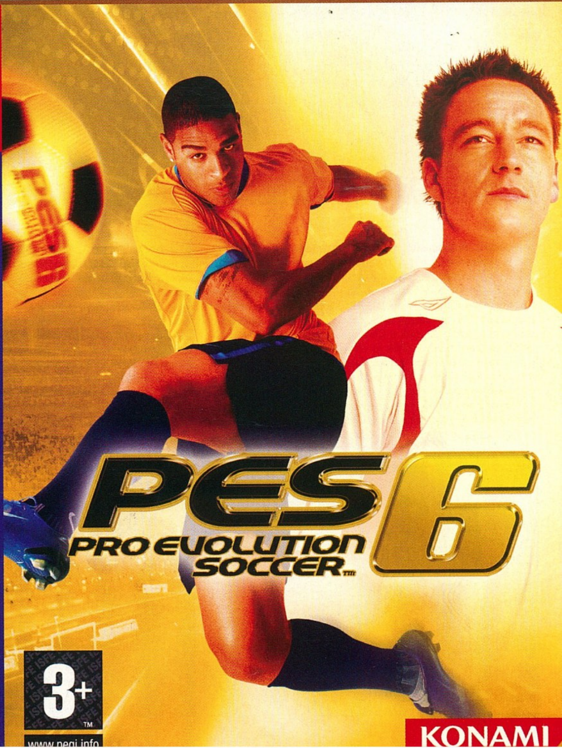
Ha meg akarod nyerni 30 darab PES 6 pólónk egyikét, válaszolj helyesen az alábbi kérdésre:

Melyik 576 Konzolban írtunk a Pro Evolution Soccer harmadik részéről, és ki írta a tesztet?

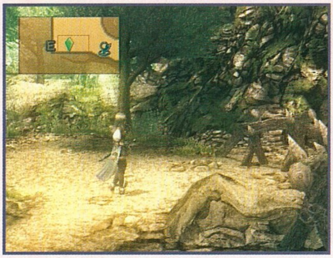
A megfejtéseket levélben vagy emailben várjuk a jól ismert címeink egyikére:
576konzol@576.hu
1329 Budapest, Pf.: 24.

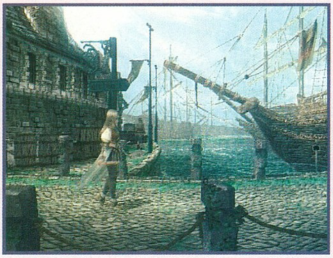
Beküldési határidő:
2006. december 1.

A nyertesek nevét következő, decemberi számunkban közöljük.



IDŐN ÉS TÉREN ÁT







Voltatok már úgy egy játékkal, hogy betettétek a gépbe, megláttátok, és megrázó katarzist éltetek át? Ritka az ilyen pillanat ugye? Éppen ezért volt drámai élmény, mikor a **Valkyrie Profile 2: Silmera**-t először megláttam. Említette ugyan Martin, hogy ez a játék elég szép lett, de arra a vizuális és művészi színvonalra, mely fogadott, nem számítottam.

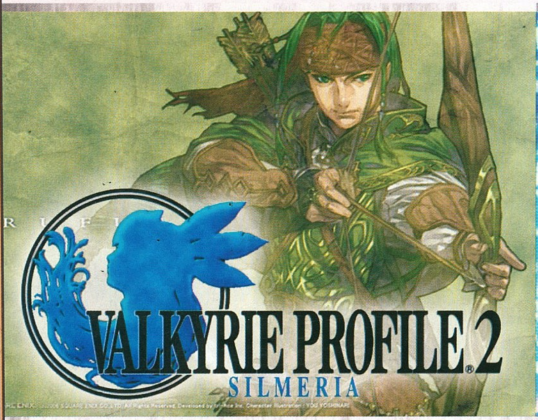
Kezdődött minden az intróval, mely már önmagában is letaglózott. És nem csak a CG animációk minősége miatt, hanem az egésznek a hangulata fogott meg. Ne egy felpörgetett, harci jelenetekkel túlzsúfolt bevezető animációra gondoljatok, melyből már tele a padlás, hanem egy szépen, harmonikusan hullámzó filmecskére. A történetről nem sok fogalmam volt ekkor még, mégis egyszerűen szívszorító volt látni a főhősnő, Alicia menekülését és közben a szebbnél szebb tájakat. Az élmény persze nem lett volna teljes Motoi Sakuraba (Tales of, Star Ocean széria, stb.) szívbemarkoló dallama nélkül, mely melankolikus szomorúságával közel hozott ahhoz, hogy könnyek szökjenek a szemembe (eddig ez csak a Chrono Cross-nak sikerült).

Néhány perc után a játék is elindult, melynek láttán meggyőződtem arról, hogy a PS2 vizuális képességének határához érkeztünk, több poligont már nehezen lehetne kisajtolni a gépből. De nemcsak technikai oldalról nézve gyönyörű a VP2, ha ugyanis így lenne, egy-két év után elfelejtenénk, hogy milyen grafikája volt. Határozottan állítom, hogy erre még évek múltán is emlékezni fogunk! A grafika ugyanis – ahogy azt már talán többször is írtam – nem a poligonszámtól, meg a HD-től függ. Az igazán szép és látványos, hogy úgy mondjam művészi jellegű grafika az, ami igazán felejthetetlenné tesz egy játékot. Nem véletlen, hogy sokan a SNES-es FFVI-ot vagy Chrono Triggert, esetleg PS-en a Chrono Cross-t tartják a legszebb játékoknak a videojáték történelemben. Ha sikerül egy játékban egyedi színeket és formákat létrehozni, sőt azokat megfelelően kombinálni, akkor egy olyan hangulatot tudnak a készítők megalkotni, mely egyszerre elvarázsol és magával ragad. Ez történt most a VP2-nél is. Sokszor sötét, szomorú hangulatot sugároz, máskor minden porcikájában él és lélegzik.

Már az elején, az első kikötővárosban sétálva érezzük ezt, amikor meglátjuk a szélben hajladozó növényeket. Később aztán a gyönyörű erdők, vagy az éjszakai Dipan városa kitörölhetetlen élmény marad, mintahogyan Kythena füves pusztái, illetve az összes olyan hely, ahol folyót vagy tavat találunk. Ez már művészi szint, PS2-őn talán még nem is láttam ilyet! És itt méltatnom kell újra Sakuraba-san munkáját, hisz olyan zenéket alkotott, melyek segítségével kibontakozhat egy-egy helyszín vagy történeti elem a maga valójában. Ennyire kidolgozott, felemelő játékot ritkán talál az ember. Még sorolhatnám, hogy hány ilyen élmény vár majd a játékosra, de az lesz a legjobb, ha ezt ti fedezitek fel.

Azonban térjünk még ki a szereplőkre, akik fantasztikusan néznek ki. Egyéniségüket hangsúlyozandó látványosak, olyannyira, hogy még az utca embere is úgy néz ki, mint a sok játékban a főszereplők. A főhősök szinte lemásznak a képernyőről, utoljára ilyet az Xbox-os Kingdom Under Fire-ben láttam, de ez még annál is jobb. Itt jegyezném meg azok számára, akik nem ismernék a VP-t, hogy a városokban csak síkban mozoghatunk, és csak bizonyos helyeken mehetünk térben. Elsőre ezt talán szokatlan lehet, de nyugodtan kijelenthetem, hogy egyáltalán nem zavaró, sőt mivel az első rész is ilyen volt, örülök, hogy megtartották ezt, és nem menetek el populáris irányba. Talán azért is sikerül ennyire látványosan megoldani a grafikát, bár az átvezetők is látványosak.

Hosszasan dicsérhetném még a látványt, de itt az ideje, hogy más irányt vegyünk. Mindenekelőtt itt van a történet, mely színvonalában a grafikával található egy szinten. Ha valaki elolvasta az első részről szóló tesztet a szeptemberi számban az tudja, hogy a VP egy, az óészaki és skandináv mitológiára épülő program. Érdekes kérdés tehát, hogy a VP2 hogyan viszonyul történet kérdésében az első részhez, egyáltalán annak ismerete előnyt jelent-e. Jelentem, a sztori teljes megértéséhez bizony szükséges az első rész ismeretére. A történet ugyanis ezer szállal kötődik az előző részhez. Igaz, hogy több száz évvel járunk előtte, mégis mivel belevittek egy időutazásos szállat, ezért mindent sikerült megkavarni. Így a játék egyszerre előzménye és folytatása is a VP1-nek. Ezért aztán sikerült oly mértékben megkeverni a szálakat, mint a Chrono Trigger/Cross esetében.

















Nehéz erről spoiler nélkül írni, főleg mivel nagyon izgalmas kérdés. Egyszerre két főhősnőnk is van. Itt van mindjárt Silmeria, aki egy valkűr, és hibát követett el. Magára haragította Ódint, mely miatt a főisten egy halandó testébe zárta. Ez az ember nem más, mint Alicia, Dipan királyának (Barbarossa) lánya, aki ezáltal két személyiséggel rendelkezik. Alicia évekkel ezelőtt elszakadt a királyi háztól, ám elrablóitól kalandos úton sikerült megszöknie. Ennek következtében a harmadik valkűr, Hrist üldözi őket a Dipanban vezető úton, ahol összefutnak egy Rufus nevű emberrel, aki csatlakozik hozzájuk. Előjáróban talán ennyit érdemes róla elmondani, de ez igazából kevés. Egyszerűen annyira minden mindennel összefügg, hogy oldalakon lehetne még írni róla, olyannyira összetett és csavaros sztoriról van szó. Talán azok számára, akik nem játszottak az első résszel riasztó lehet az ilyen fajta kapcsolat, de nekik sem kell megijedniük. A játék érthető az előző rész ismerete nélkül is, csak egy-két csavar másképpen fog elsülni. De hát, ha van PSP-d, vagy el tudod kérni egyik barátodtól PS1-es VP1-et, akkor itt a remek alkalom, maradandó élményben lesz részed a két játékkal, már ha bejön a program sajátságos stílusa.

Ha már szóba került az első rész, érdemes megemlíteni, hogy a VP2 alapfilozófiája, vagy inkább menete tökéletesen ellentéte az első résznek. Ott ugye a már meghalt szereplők lelkeit gyűjthettük be, ám előtte végig kellett néznünk a halálukat. Itt ez most ellentétesen történik. A meghalt harcosokat Silmeria képes feltámasztani, és a szolgálatába állítani. Ezért aztán a jelképesen ez a játék sokkal inkább szól az életről, mint elődje. Egyébként a játékmenet sokkal lineárisabb lett, amit én kifejezetten jó néven vettem. A VP1-nél azért kicsit feszítettebb volt a tempó, míg itt nincs az az óriási nyomás, hogyha elrontunk valamit, akkor bajba keveredhetünk. Ez a változás azonban nem érinti a nehézséget.

A harci rendszer ugyan több változáson is átesett, ám mégis nehezebb lett, mint elődje. Az ellenfelek ezúttal is ott mászkálnak a terepeken. Amikor megküzdünk eggyel, akkor új képernyőre kerülünk, itt mászkálhatunk embereinkkel real-timeban. Ha több ellenfél van, akkor érdemes rögtön megkeresni a fővezért (leader), mert ha vele végzünk, akkor győztünk is. Úgy vettem észre, hogy hiába nyírjuk ki a többieket, nem kapunk értük több EXP pontot, tehát érdemes a főnökre koncentrálni. Mikor a közelébe érünk egy ellenfélnek, akkor a különböző gombokkal adhatunk parancsot embereinknek a támadásra, úgy, mint az első részben. A harc így emlékeztet a korábbira, de azért az eltérés nyilvánvaló, kicsit pörgősebb. Fontos, hogy sok ellenfélnek van gyenge pontja (főleg a főnököknek), ilyen például a hátuk, így érdemes ott támadni őket. Ehhez persze nagyon jó ügyesség kell, mert ezeket a gyenge pontokat védik a legjobban. Véleményem szerint a harcok sokszor igen nagy kihívást jelentenek (nehezebbek, mint a VP1-ben), így érdemes sokat tápolni, azaz a különböző helyszíneken valamennyi ellenfelet akár többször is kinyírni.

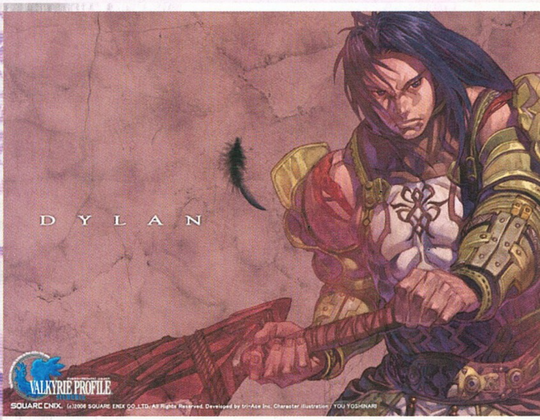
Csapatunkban összesen négyen lehetnek. Érdemes jól válogatni. Például az Einherjarjaink (így hívják a csatlakozott korábban elhunyt harcosokat) kiválasztásánál érdemes arra figyelni, hogy egy bizonyos szint eléérése után felszabadíthatjuk őket, amiért különböző jutalmak járnak. Viszont ha egy Einherjart szabadon engedünk többet nem kaphatjuk vissza, tehát azért óvatosan kell ezzel bánni. Kárpótlásul elég sokan vannak, így változatos csapatokat hozhatunk össze. Nem lesz viszont egyszerű megtalálni őket a labirintusokban, érdemes tehát minden zugot átkutatni különféle gyanús tárgyak után kutatva, melyből megszerezhetjük őket. A szabadon engedettek embereink ezután saját életüket kezdik élni, tehát később találkozhatunk velük városokban meg egyéb helyeken, sőt még cuccokat is adnak, ha beszélünk velük.

A labirintusok most is tartogatnak nem egy kellemetlen meglepetést, hogy most is cselesek és elgondolkodtatóak lettek. A fejünket is használni kell hozzájuk, no meg az ügyességünket. Erről eszembe is jutott az irányítás, mely sokkal jobb lett, kevesebb volt az elvétett ugrás, mint az első részben. Viszont a kamerakezelés néha katasztrofális, főleg ami főellenségeknél lehet rendkívül zavaró. Nemegyszer a rossz kameraállások miatt kaptam be halálos támadásokat. A néha előforduló szívások ellenére a játékban volt valami, ami miatt nem tudtam letenni. Nem csak a grafikája és szép zenéi miatt, hanem úgy az egész a helyén van. Érezzük, hogy egy kidolgozott világba kerülünk, melyben mindennek és mindenkinek jelentősége van. Végig olyan érzésem volt tesztelés közben, hogy nem szalaszthatok el a játékból egyetlen percet sem, mert óriási veszteség érne. Egyszerűen letehetetlen ez a program! Persze fennállhat az esélye, hogy nem mindenkinek fog maradéktalanul bejönni. Ez már az első résznél is így volt. Szokatlansága és eredetisége miatt – mely egyben legnagyobb pozitívuma is a sorozatnak – egy bizonyos kör imádni fogja, ám a többség véleményem szerint el fogja kerülni. De ez így van rendjén, a VP2 ugyanis nem a mainstream RPG-k számát gyarapítja.

Mindezek tükrében zárszóként annyit mondanék, hogy érdemes a VP2-t először kipróbálni a megszerzése előtt. Ha elsőre magával ragad, azonnal szerezzük be (az első résszel együtt!), de ha nem tetszik, akkor inkább hanyagoljuk.

Veres Miki





MARTIN BELESZÓL!

Kifejezetten mély sztorival megáldott, tartalmas, elképesztően gyönyörű RPG, de én csak képzett RPG gamereknek ajánlom. Suikoden, Final Fantasy, vagy Dragon Quest szintű kihívást nyújt, így jó pár hétig nem tudsz majd kikeveredni belőle.

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

SQUARE ENIX / TRI-ACE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, 16:9
memóriakártya 8 mb (66 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ új klasszikus született
X a kamera néhol idegesítő

9 pont

CANIS CANEM EDIT
(LAT.: KUTYA KUTYÁT ESZIK

BULLY

18





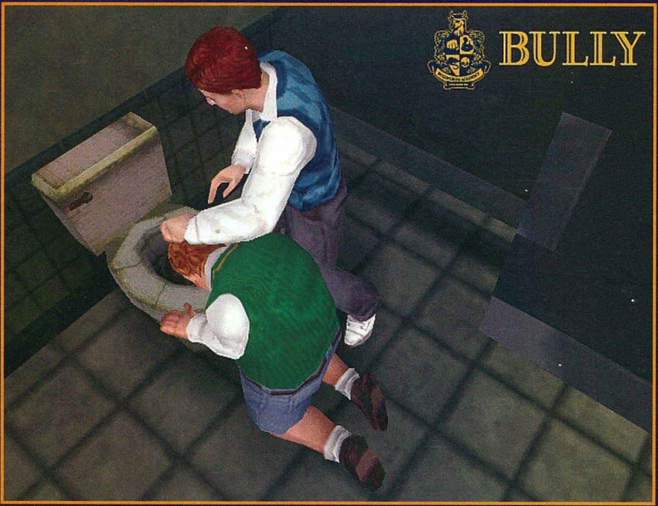
A szokásosnak mondható, a *Rockstar* termékeket kísérő hisztéria- (és egyúttal reklám-) hullám most talán még magasabbra csapott, mint elődjei esetében. A Rockstarnak való keresztbetevés-kísérletek terén már hírhedt Jack Thompson a vancouveri stúdió debütáló játékától már akkor majd' agyvérzést kapott, mikor az még sehol sem volt: az első képek egyikén ugyanis „egy iskolai tanuló üti a másikat". A pert „persze" elvesztette, és ezt egyáltalán nem is csodálom. A játék minden elemére kiterjedő szemrevételezése után nyugodtan mondhatom, hogy a Bully közel sem olyan erőszakos, mint a Grand Theft Auto sorozat, a véleményem szerint zseniális, de egyértelműen videojáték-ámokfutásként értelmezhető Manhunthoz képest pedig csak egy Barbie-baba szimulátor. Ebben a játékban nincs vér. Ebben a játékban nincs belezés. Ezt csak azok a kocagamerek hangoztatják netes fórumokon, akik vak előítéleteiknek köszönhetően egyetlen percet sem játszottak még a programmal. Mondjuk az is igaz, hogy a Bully nem gyerekeknek való, tehát az ESRB Mature (17+) besorolás azért indokolt.

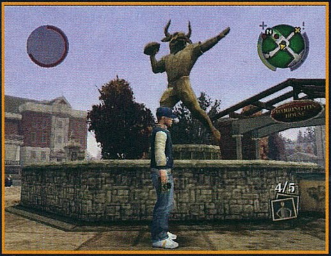
DE NEHÉZ AZ ISKOLATÁSKA...

Muterom, és ez a tudom is én honnan szalasztott vadidegen csóka tisztára mintha kifordultak volna önmagukból... Mi a csöcs keresnivalóm van tizenöt évesen a Bullworth Akadémián? Nem mintha nagyon parázós típusú gyerek lennék... mondjuk elismerem, hogy van egy-két dolog a rovásomon, de nehogy már emiatt ebben a koszfészekben kelljen rohadnom! Már az első két arc, akit megismertem, az idétlen Dr. Crabblesnitch, az igazgató, és a titkárnője, Miss Danvers is az idegeimre ment. Előbbiről lesír, hogy már most jobban utál még a saját székleténél is, miközben ironikus mosollyal vágja a pofámba, hogy „minden bizonnyal jó barátok leszünk". Utóbbi meg akkora egy fehérmájú... az igazgató előtt csúszik-mászik, mindenki mást semmibe vesz, engem pedig egyenesen úgy kezel, mint egy kapcarongyot. Szép kis indítás.

No, miután elszabadultam ezektől a félkegyelműektől körbejárom az iskolát, és megismerkedek a sorstársaimmal. Először is sikerül egy kisebb ütésváltásba keverednem, úgy látszik a tanulók sem nagyon bírják a pofámat... szerencsére idejekorán lelécelek. Jahh, ha már itt tartunk hadd mutatkozzak be: Jimmy Hopkins vagyok... Az első arcok közül Gary Smith, ez a hatalméhes neonáci kígyó próbálja magát a közelembe édesgetni. Nem tetszik nekem ez az arc, mondjuk a haverja sem sokkal jobb... Peter Kowalski, vagy mi ennek a törékeny gyereknek a neve, és bár eléggé latyaknak tűnik a rózsaszín ingjében, de ő legalább nem cseszeget. Szóval ebédidőben szétnézek a suliban, azon belül a konyhán, ahol is megismerhetem Államunk összes farokfej-kliséjét: a jótanulókat, az elitet, a focistákat, a macsókat, a vagánycsávókat.

Megkapom az első barackot is, Earnest épphogy csak nem töri ízzé-porrá a csontjaimat... hogy a ... csípné ki a valagát. Még a pénzem is elveszi, hiába is próbálok neki nyalizni. Újdonsült „haverjaim" közé tartozik Russel is, talán eddig ő a legjobb fej, csípem is a gyereket... bevezet a szekrények feltörésének rejtelmeibe. Mondjuk majdnem meg is szívom, mikor egy pedellus benéz: a belemet kirohanom, mire találok egy búvóhelynek alkalmas kukát. Egy ideig csak lesekszem, mint egy besz*ri hülyegyerek, majd mikor elrendeződött a helyzet kikecmergek a szeméthalomból. Bosszúból bedobok egy tökit a helyemre, leosztok egy-két nyakast, és továbbállok. Sajnos az én arcom is kipirul, mikor útban a fiú ko-















li irányában kisebb tumultus fogad. Nem hagyom magam, sőt elsajátítok pár új fogást! Cool!

Már alig várom, hogy este a csajoknál köthessek ki, a miénkkel szemben van a szállásuk. Mondjuk olyan túl sok jó nőt eddig nem láttam, sőt bevallom szégyenszemre a gyenge felhozatal leggyengébbik láncszemétől, az iskola legdagadtabb csajától, Eunice-tól már kaptam egy csókot is, mikor visszaszereztem az ellopott csokiját. Visszavásárolhattam volna a cuccot a fiú budiban, de Earnestnek köszönhetően most némileg deficites a költségvetésem, így inkább kiütöttem a kölköt a gatyájából. Persze miután Eunice összenyálazta a pofám kapott egy sallert ő is, nehogy már jól érezze magát… a pedellusok nem tolerálják a verekedést, ha csajokat vernek azt meg főleg nem, így egyszer csak majd' elájulok, olyan erős szorítást érzek a nyakamon: elkaptak! Ó, hogy az a… az igazgatónál kötök ki. Dr. Crabblesnitch hegyi beszédétől majd kifordul a belem, amint próbál baráti jellegű beszélgetést mímelni. Nagy nehezen lekoptatom, majd egy újabb kiadós bunyót követően szert teszek első valamirevaló fegyveremre, a csúzlira! No, innentől fogva senkinek sem lesz nyugta, azt garantálom. Szét is verem vele a focicsapat edzését, tíz percen belül minden izomagy csak fetreng a földön. A végén azért ismételten sikerült ezeknek a tökorrúaknak észrevenniük, most már nincs elnézés, mehetek büntiből füvet nyírni. Sajnos az első órák is elkezdődtek, az angolt ki nem állhatom, ráadásul semmi hasznát nem veszem itt, de a kémia az bizony egész jól megy, és még dinamitot is gyárthattam! Gondolhatjátok mi lett belőle… Na jó, most takarodok tesire, aztán majd meglátogatom az iskola állítólagos csövesét, hátha tud egy-két dolgot a bunyóról…

HASIZOM EDZÉS

Nagyon betalált a Rockstar a Bully-val! Nagyon-nagyon! A Back to School / Shool Daze volt hasonló jellegű agymenés ZX Spectrum és C64 platformokon – Thompson akkor hol voltál? Mint azt már megszokhattuk bődületes mennyiségű content van a játékban, millió küldetés, millió mellékszállal, s ezernyi lehetőség azok megoldására. Nagyon forró, ahogy a Grand Theft Auto játékmechanika egyszerűen rá lett ültetve egy – hogy frappánsak legyünk – old-school iskolai-rendetlenkedős játékmenetre. Amit feljebb olvashattatok nem más, mint maga a játék első pár órája, ezekben a kalandokban lesz / lehet részetek, ha nekifogtok a játéknak. A történet fő vonalában Jimmy, a marcona külsejű, de a haverok és a csajok által is körülrajongott, a történet folyamán szinte hősi magasságba emelkedő tinédzser iskolai kalandjait élhetjük át. Napközben elsősorban a suliba járás (kémia, rajz, testnevelés, angol, műhely, fotó) lesz a sorsunk, már abban az esetben, ha nem akarunk folyamatosan a pedellusok elől menekülni. Ekkor is lehetséges természetesen a fő- és mellékküldetések teljesítése, melyekért rendszerint pénzjutalom jár, de ilyenkor túl nagy a lebukás veszélye, nem feltétlen érdemes tehát lógni.

Már csak azért sem, mert különféle skilleket lehet elsajátítani az egyes órák végigülése után: szociális érzékünket, állóképességünket fejleszthetjük, új tárgyakhoz juthatunk, stb. Végigülés… talán nem jól fogalmaztam, hiszen tulajdonképpeni mini játékok az egyes órák. Az angol órától (mely egy szókirakósdi) eltekintve valamennyi tantárgy egy-egy arcade, vagy ügyességi / ritmusjáték. S ha már arcade: kegyetlen mennyiségű egyéb mini játék és rejtett tartalom fűszerezi a fő történeti szálat. Így találhatunk rá elvétve pénzbedobós automatákra, vagy találhatunk egy komplett vidámparkot óriáskerékkel, szellemvasúttal, céllövöldével, körhintákkal, dodzsemmel, egyéb okosságokkal. Hi-he-tet-len. A sulin belül eleinte csak gyalogszerrel lehet majd közlekedni, ami lassúnak tűnik a majdan beszerezhető gördeszkához és BMX-hez képest. Ezekre akkor lesz ám majd igazán nagy szükség, mikor kinyílik a Bully világa, és bemehetünk majd a városba… ez igen, Rockstar! Tényleg nem semmi, hogy mi mindent sikerült belesűríteni a klasszikus iskolai-rosszalkodós játékmenetbe. Az első városi küldetés, mikor Ednának, a higiénia szót hírből sem ismerő szakácsnőnek kell – romlott – alapanyagokat szerezni az ebédhez, egészen új távlatokat nyit a játékban. Olyan távlatokat, amelyeket előtte nem is gondoltunk volna: személy szerint több napot kint töltöttem a városban, lógtam, rendetlenkedtem, lófráltam, mellékküldetéseket teljesítettem. Csajoztam, haverkodtam, bokszmeccsen diadalmaskodtam, de új haverokat is szereztem. Megin' lógtam a vidámparkban, fodrászhoz mentem, pénzem egy részét új ruhákra költöttem el… mit nekem iskolai egyenruha, ne vicceljenek már! Öt részre elkülönített, összességében többtucat küldetés, legalább ennyi mellékküldetés, rahedli mini game, rejtett okosság. Bunyóhegyek, „fegyverhegyek" (csúzli, viszketőpor, üveggolyók, petárdák, baseball ütők, bűzbombák, stb.). A játék elejétől a végéig poénhegyek, hasfal-repesztő poénok. Imádom!

NAGYON-NAGY

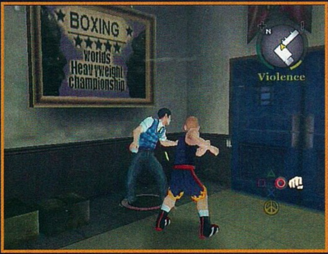
Na szóval nagyon-nagy game a Bully! A továbbfejlesztett Grand Theft Auto: San Andreas / Renderware motor ismét bizonyít, nagyszerű grafikájú game a Canis Canem Edit! Kifejezetten szép, kidolgozott, nagy méretű karakterek jellemzik, ráadásul mindegyikőjüknek különféle egyéni ismertetőjeleik vannak. A program valamennyi létező sztereotip karaktert, jellemet és viselkedési formát felvonultatja, amelyet (amerikai) középiskolákból csak ismerhetünk, filmek, vagy akár könyvek által, és ezeket a dolgokat a szinkronhangok terén is erősen megtámogatják. Perfektek! A játék ezen oldala már eleve szinte kiapadhatatlan humorforrást garantál, legalább annyira, mint a The Warriros-hoz hasonló harc- és kombórendszer (lásd zártörések). Mindenki vérmérséklete szerint maga döntheti el, hogy inkább bunyózni fog, vagy elsősorban a küldetések végrehajtására koncentrál majd. Vérprofi az egész cumó, simán végigröhögtem az egészet. Mindenkinek bátran ajánlhatom, aki felhőtlen szórakozásra vágyik, hisz ez valahol egy paródia, nem kell, és nem is lehet komolyan venni.

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Nincsenek a videojáték iparban új ötletek? Nincsenek friss, igazán szórakoztató, poénoktól és kajánságtól duzzadó, de mégis különlegesen minőségi formába öntött játékok? Mindent ellőttek már az évek során, a játékélményt most már csak poligonszámban lehet mérni? Ugyan… Egy cím: Bully!





BULLY - CANIS CANEM EDIT

ROCKSTAR GAMES / ROCKSTAR VANCOUVER
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

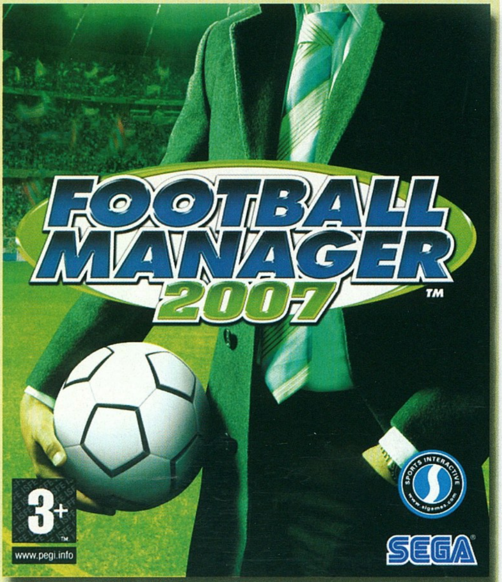
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, dpl ii, 16:9
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✔ móka és kacagás
minden mellette töltött perc
X ps2-only…

9 pont

ELEMÉR! SZALADJ MÁR EL LMA-R!





Unalomig ismételt frázis: ha videojáték és foci, akkor Pro Evolution Soccer. Lapozz máris a cikkhez, hogy megtudd, milyen lett legújabb rész, de aztán el ne felejts visszatérni! Visszatérni, hogy megtudd, hogy a következő mondat mindmáig befejezetlen: ha videojáték és focimenedzser, akkor… No igen, a helyzet már nem olyan egyértelmű. A konzolos manager játékoknak tudniillik se koronázott, se koronázatlan királya nincsen (szerintem). Noha több várományosa is van a trónnak, megfellebbezhetetlenül jogosult örökös még nem lépett színre. A koronázási ceremónia tehát ezúttal is elmarad, az **LMA Manager 2007** nem rukkol elő semmi rendkívülivel, de még csak újjal sem igazán az előző részekhez képest. Ez ugyan már a hetedik epizód, de a varázslat – mágikus szám ide vagy oda – elmarad. A szokásos, viszonylag magas színvonalat kapjuk ezúttal is.

A már ismert, stílusosan elegáns, és jól áttekinthető, fölöslegesen agyon nem rovátkolt interface gazdag manipulációs rendszer révén enged hozzáférést a kellően mély tartalomhoz. A sorozat ismerői a korábban megszerzett tetemes rutinnak hála, lendületesen vethetik magukat az európai klubfutball fősodrába, és bár ugyanezt teszik a kezdők is, náluk sajnos feltehetően nem lesz zökkenőktől mentes a menet, mivel a taníttatásuk terheit a program gálánsan nem vállalja magára. Akárhogy is, a nyolc legerősebb európai bajnokság több divízió mélységben csontig licencelt csapatai közül választhatunk ízlés szerint. Angliában például akár az ötödik vonalból is rajtolhatunk, ám Olaszországban legfeljebb a Serie B-be merülhetünk alá. Választhatunk mindjárt BL esélyes sztáralakulatot, de tök ismeretlen tökfejekkel is töketlenkedhetünk. Mielőtt aláírnánk, a klubvezetés minden esetben tudomásunkra hozza a kitűzött célminimumot, legyen az például a Mainz esetében az első ligában maradás, vagy a Portoéban a legrangosabb színtérre való feltétlen kijutás, valamint az ehhez rendelkezésünkre álló pénzmennyiséget, ahol a csúcsot a Chelsea 40 milliós büdzséje jelenti szemben mondjuk a skót negyedosztály párszázezres zsebpénz adagjaival. A licencek, mint mondtam volt, tökéletesen rendben vannak, olyannyira, hogy a „last minute” igazolásokat, melyek a programba a „lapzárta” miatt már nem férhettek be, ingyenesen le is tölthetjük. Még a csapatválasztás előtt nyílik lehetőség a nehézségi szint kiválasztására, illetve a személyzeti asszisztencia mélységének meghatározására. Ez nagyszerű, mert egyrészt a kezdők dolgát könnyíti valamelyest, másrészt attitűdünkhöz rugalmasan idomíthatjuk a játékmodellt. Például ha olyan csodabogár vagy, aki gyűlöli a pénzt, akkor azt rábízhatod értő kezekre, míg te zavartalanul koncentrálhatsz kizárólag szakmai kérdésekre. A testsémát, melybe költözni szándékozunk, ezután választhatjuk ki, és dolgozhatunk is rajta derekasan, bár jelentősége nem sok van. Itt kezdődik maga a játék, melynek kivesézéséhez nemhogy egy fél félig agyongyűrt, de még húsz ropogós, nyomdafriss magazinoldal is kevés volna. Aki ismeri a sorozatot, azt meglepetés nemigen fogja érni, aki meg nem, annak legyen elég annyi, hogy az LMA-t tartalmilag a legjobb konzolos megoldások között tartják számon. Jó hír az is, hogy két játékos és online mód is képviselteti magát a repertoárban és korántsem csak alibiből. Aki tehát affinitást érez a futballdirigencia iránt, nyugodtan tegyen egy próbát!

Samatőr

LMA MANAGER 2007

CODEMASTERS
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb (2071 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ „gabi! gabi! gábor! …”
✕ „… halmai a durva anyád!”

7 pont

ETSZ, PETSZ, KIMEHETSZ





„A Simsben miért nem lehet háziállatkám? Aztán rájöttem ám! Azért, mert a Sims saját házi állatkát tart magának vészesen fogyó szocializációs értékekkel.” Kezdésképpen az egykori legendás tesztelő, GYZ – aki egy összeesküvés elmélet szerint valójában én vagyok – legendás Sims recenziójának legendás zárógondolatát idézem, s mert idézni csak a legnagyobbaktól lehet, most jót hízelegtem magamnak – feltéve, hogy az elméllésznek igaza volt. Azt a gondolatot, mely bár kétségtelenül legendás (s akár tőlem származik, akár nem, a jópont vitathatatlanul jár), most cáfolatot kapott. A mellékelt ábra mutatja: a Sims-ben nem azért nem lehet házi állatkánk, mert mi vagyunk a Sims házi állatkái (méghozzá vészesen fogyó szocializációs értékekkel), hanem a Sims-nek mi házi állatkái vagyok ugyan, de ettől függetlenül házi állatkánk még lehet. A **Sims2** expanziójában, a **Pets**-ben legalábbis. Ám azzal együtt, hogy az idézett mondat frappírozott éle ezennel kicsorbult, a mögöttes ugyanolyan elgondolkodtató és velejes, mint egykor. Tehát a ditirambus jár, azt (tőlem?) el nem veheti senki, még én sem. Hiszen hogy is jönnék ahhoz, hogy megrójam magam, már amennyiben valóban én vagyok én és régen is az voltam, aki. Érthető, nem igaz? S most, hogy gusztustalanul és gátlástalanul benyaltam magamnak (magamnak?), rátérhetek a kritikára is. Természetesen nem magammal szemben, mert az itt nem lenne stílszerű és nem is rólam van szó. A Sims Pets nem ér többet, mint az a hasznavehetetlen marha-lábszárcsont, amin a kutyám szokott végeérhetetlenül rágódni legunalmasabb perceiben (bár kutyám ugyan nincs, de ha én vagyok GYZ, akkor mégis lehet, ha neki van). Ropogtatni, megenni, lenyelni nem lehet, csak rágicsálni, harapdálni, gyűrni, gyúrni, elásni, kiásni, letenni, felvenni, idevinni, odavinni, megint elásni, megint kiásni, kínunkban nem tudni mit kitalálni, levizelni, leokádni, sokadszor is elásni, s mikor végre elfelejteni, hogy hova ásni, megkönnyebbülni. Egészen a következő „jutalomfalatig”. Ez volna az én véleményem, de hogy lássátok kivel van dolgotok bevettem a buliba barátom barátnőjét, Bea babát, aki vérmes simspatizáns. (Te jóságos ég, 6 db „b” betűs szó zsinórban! Gyz, megajánlasz egy jópontot?) Lássuk az ő becses véleményét, pikírt megjegyzéseimtől, nagy erőfeszítések árán, megkímélve őt és titeket.

A *Bea be(a)szól*: aranyos megoldásnak fogtam fel a játékot miután kipróbáltam. Az első egy-két óra játékidő azzal telt, hogy megfigyeltem, mennyire valósághű is a játék, már ami az állatok mindennapi szokásait, viselkedését illeti. Azt kell mondjam, nem csalódtam, mert tényleg felfedezhetjük a pixelállatkákban saját kedvenceinket. A mozgásuk, szokásaik mindmind egyeznek a valósággal. Rafinált, cuki, szeretjük. Ami magát a játékot illeti? **Semmi újdonság, ugyanaz a taposómalom, ami eddig**: enni, aludni, fürödni, szocializálódni, és sorolhatnám. Valami mégis hiányzik... Hogy mi az? Próbáld ki a játékot, aztán súgd meg nekem is, mert én is kíváncsi vagyok rá. *(Beusom, én megsúgom majd neked, de ha megkérdeznéd Martint is, ő egyetlen szóban kinyilvánítaná Neked!)*

samatőr
samu@576.hu

THE SIMS2: PETS

EA GAMES / MAXIS
MÁS VERZIÓ: GC, PSP, DS, GBA

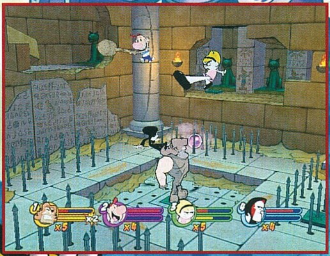
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✔ kutyababák, cicababák, höribabák, „ezmegmilyenállat?!”
✕ buta bunyevác burundukok bugyuta babázgatásának babázgatása

6.5 pont









A Midway valahol félúton jár. Félúton minőség és mennyiség, félúton jó és rossz között. Vakon botorkál a szépség és csúfság, az igazság és hazugság, a tudás és tudatlanság erdejében. Tévelyeg élet és halál között. Valahol. De nem kell a pánik! Mert ez nekünk egyszerre jelent minőséget és mennyiséget, jót és rosszat, szépet és csúfat egyaránt. A kérdés csak az, hogy mit tekintünk minőségnek és mit mennyiségnek, mit jónak, rossznak, szépnek, csúfnak, és hogy mik az arányszámok, hova rakták a súlypontokat, hogy milyen hosszú lehet két párhuzamos egyenes, és hogy találkoznak-e a végtelenben valaha is, no meg hogy ki a g*** ölte meg a Télapót?! Rágódhatnánk napestig, de ne tegyük, mert nem lenne se teteje, se alja, csak valami átmenet a kettő között, méghozzá éppen félúton. Aztán végül úgyis csak arra jönnénk rá, hogy ez az egész eszmefuttatás minőségi is és mennyiségi is, jó is és rossz is, szép is és csúf is, no és persze igaz is meg nem is.

Holtbiztos csak abban vagyok, hogy a Cartoon Network székházából mértanilag a legrövidebb úton vezet a Midway semi-automata gyártósoraiba az a futószalag, mely a mesekonzorcium legsikeresebb koloncait gurítja szakadatlan. Legutóbb a **Grim Adventures of Billy and Mandy**-t. A CN rajzfilmcsatornáról egyébként nekem egy valódi csatorna jut az eszembe menten, elképzelve, hogy benne rajzfilmek úszkálnak a büdösben. Minőségiek és mennyiségiek. Jók és rosszak. Szépek és csúfak. Igazak és hazugok. De ne kezdjük ezt megint, mert – belátod, ugye? – nem jutunk egyről a kettőre! A lényeg az, hogy – véleményem szerint – zsák a foltját megtalálta, és ez tulajdonképpen nagyon is jól van így. A tökéletesített középszerűséget legalizáljuk azáltal, hogy ebbe beletörődünk, de nekünk végül is már az is jó, hogy adott esetben kedvenc sorozatunkat nem herélik ki béna, kezdő csimpánzok, hanem ügyesen betanított rézuszmajmok polírozzák tisztességesre. De azért mégiscsak rossz, mert hát mégsem szakavatott, kreatív humánok végzik a munkát a fenébe is! Egyébként a rajzfilmet nem mondhatnám, hogy ismerem, egyedül a játékról tudok nyilatkozni. Voltaképpen hazudhatnám azt is, hogy mindent megtettem annak érdekében, hogy szert tegyek epizodikus emléknyomokra a mesével kapcsolatban, hogy csak azért nem láttam, mert hajnali fél négykor sugározzák, meg hogy ennek ellenére felvehettem volna, csak pont kipurcant a videónk, meg hogy különben is, nincs is a kábelcsomagunkban CN. Hazudhatnám, ha nem ez lenne a színtiszta igazság, így viszont csak simán mondom. Pedig állítólag – fórumbejegyzések egyöntetű tanúsága szerint – nagyon is ütős, nem is feltétlenül a legkisebbek számára hintett sóról van szó. Biztos finom – CN viszonylatban, teszem hozzá gyorsan a magánvéleményem. Egyébként ne értsetek félre, nem akarom én gyalázni a CN-t, hiszen egykor szerettem nagyon, csak lassan besokalltam a soksok hasonszőrű, klónszerű, félblőd baromságtól. De most még dicsérettel is kell illetnem a csatornát, mivel rendre meghirdetik azt a pályázatot, melyen rajzolótanoncok ötleteit versenyeztetik, és a legjobbakat be is sorozzák. Nyert is két magyar csajszi mostanában, épp a minap olvastam, gratulálunk nekik. Hajh, ha nekem is lenne rajztehetségem! „A pacák és a pucák" címmel meg is alkotnám romlott fantáziám régóta dédelgetett gyümölcsét rögvest! Romlott, olyannyira, hogy szívesebben vinném tizennyolcas irányba a dolgot, mondjuk „A vértelen pacák és a véres pucák" horror, avagy a „Pacák a pucákban" pornó elgondolás mentén. A pacáknak biztos egy Martin fejet kanyarítanék, a pucáknak meg hát... puca fejet, na. **(Sírok. Martin :)**

No, de vissza a vidám Billy-hez, a cinikus Mandy-hez, és a borzalmas Kaszáshoz, merthogy ők hárman jóbarátok, ha nem tudnád, és divatosan cell-shadedek is, és egész kellemes velük a játék. A műfaji besorolás: Super Smash Brothers Melee. Aki nem ismeri a Nintendo félkomoly partybunyó-arénaharc legendáját, annak valahogy így tudnék definíciót alkotni: leegyszerűsített, elpoénosított üsd-vágd-kalapáld-törd-zúzd-falhozrúgd. A GAOBAM pofonegyszerű, egy perc alatt kitanulható, ám nehézkes irányítással, valamint remek karakter-, fegyver-, pálya-, és humorkészlettel bír. Viszonylag – kiváltképp a CN-style kedvelőnek – magas az élvezeti faktor, sajnos csak rövidtávon. A játékmenet ugyanis nem ritkán ész nélküli, követhetetlen csapongásba, idővel csuklógörcsbe torkollik. Éppen akkorra, mikor már magunktól is eluntuk az egészet, így az izomlazító sportkrémre pont nem lesz szükség. Az tuti, hogyha valami nagyon kortárs, nagyon elborult, nagyon művész a Tökéletes Kezelhetőség címmel szobrot gyúrna, biztosan nem ebből az alapanyagból tenné. VS módban akár négyen, tetszőleges leosztásban bántalmazhatjuk egymást tevőlegesen. A MISSION-ben, akárhogy is szépítik, (pl. utolsó emberig, zászlóvédés, legtöbb érme begyűjtése) ugyanúgy egymás tüszőstül való epillálása a cél, míg a STORY módban – vaskos meglepetésre – szintén. Mély tartalmat, mondanivalót, csavaros történetet senki ne várjon, könnyű kikapcsolódást, alkalmankénti kedélyes multi mókát inkább. Mivel úgyszólván semmi más dolgunk nincsen, mint két-három gombot folyamatosan nyomkodni, ezért jogosan sérelmezhetjük az irányítás darabosságát, viszont örömmel üdvözölhetjük minden más elemét a játéknak. Kábé húsz, némileg eltérő tulajdonságú karakter, kábé harminc tárgy (főként táp és fegyver), kábé tíz, több szintből álló, bár nem túl nagy, interaktív harctér, továbbá széles skálán változtatható csataparaméterek (pl. életek száma, egy ütéses halál), agresszív NPC-k (pl. mutáns békák), aktiválható csapdák (pl. nyársak), használatba vehető nagyfegyverek (pl. gépágyú), egészségre káros pályaspecifikumok (pl. lávafolyam), és egyéb „élő" hatótényezők, mint a hatalmas, látványos, rózsaszín Cerberus, aki az egyik pályán tökváratlan üti bele (mindhárom) orrát a kicsik dolgába, és hűti le lánggal a kedélyeket. Érdemes külön szót ejteni a fegyverekről, mert központi jelentőségűek az élvezeti érték hatótényezői között. Szerencsére elég sokan vannak, és kellő változatosságot mutatnak mind formailag, mind hatásukban. A teljesség igénye nélkül: a szöges baseballütő extrát sebez, a lángszóró néhány másodpercig tehetetlen vergődést eredményez, a fagyasztópuskát nem kell magyarázni, ahogy a bombát sem, az elmekontroll-puska segítségével átvehetjük a másik fölött az irányítást, a varázspálcával kétéltűvé változtathatjuk, a porszívóval beszippanthatjuk és kilőhetjük őt. Mindez – plusz a töméntelen sok megnyitható apró finomság az EXTRA menüben –csak azért, hogy egy pillanatra se legyen unalmas a céphadarás. Ennek ellenére az. De azért értékelhető.

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Adott egy nem kicsit morbid, mostanában divatos stílusú, leginkább a hegyi levegőtől esténként elpilledő, ultra-laza, húszon túli, harmincon aluli réteg szórakoztatását szolgáló rajzfilm, és egy ebből készült egy verekedős game. Mi még alul is pontoztuk, láttam hozzá nyolcas értékelést is. Gondolom a célközönségnek bejön.

THE GRIM ADVENTURES OF BILLY AND MANDY

MIDWAY
MÁS VERZIÓ: WII, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 4 játékos
memóriakártya 8 mb (39 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ tom és jerry marad
X billy és mandy megy

7 pont

BORZONGÁS A KÖBÖN!





Akárhogy is nézzük, az egyik legkülönlegesebb JRPG sorozat a piacon a Shin Megami Tensei széria. Hatását jól érzékelteti, hogy szinte elkerülhetetlen egy új SMT rész megjelenésekor, hogy az ember nem kevés borzongással helyezi a gépbe a lemezt. A kult-horror-JRPG kategóriában az utóbbi évek egyik legjobb sorozatáról van szó, melynek olyan tagjai érkeztek PS2-re, mint a Digital Devil Saga 1-2, vagy a Nocturne (Lucifer's Call). Utóbbit én is nagyon szerettem, bár mai napig a kedvencem a Persona 2: Eternal Punishment, mely még PS1-re jelent meg. Egy igazi vérbeli horror-JRPG volt, olyan hangulattal és történettel, mely utolérhetetlen, köszönhetően ez talán annak, hogy a miénkhez hasonló világot mutatott be, mely realisztikussá és ezáltal még ijesztőbbé tette az egyébként okkult sztorit. Eddig egyébként kb. 14-15 SMT játék jelent meg az elmúlt évek alatt ('87 óta fut a sorozat), tehát van választék bőven.

A legjobban talán azok a részek lettek, melyekhez sikerült megnyerni Japán egyik legegyedibb stílusú rajzolóját Kazuma Kaneko-ot. ő ugyanis egyedi tónusaival egy olyan extrém környezetet tud teremteni, mely páratlan mind a videojátékok, mind a mangák és animék között. Néha már-már beteges rémálomszerű lényeket vet papírra, ezzel elmenve a művészi önkifejezés legvégső határáig, de pont ez az, ami teljes mértékben megkülönbözteti őt más rajzolóktól. Miután megszokjuk a sötét és szokatlan stílusát, rögtön az első blikkre meg fogjuk tudni mondani, hogy mit alkotott ő (hasonló egyéniséggel legfeljebb csak Yoshitaka Amano rendelkezik, aki az FF 1-6 illetve 9 karaktereit rajzolta). Így nem véletlen, hogy amikor megpillantjuk az Atlus legújabb munkáját, az **SMT: Devil Summoner – Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army**-t, egyből látszik, hogy Kaneko hű maradt önmagához, stílusa semmit nem változott. (Ezért is sajnálom, hogy a Persona 3-ban nem ő, hanem Shigenori Soejima dolgozik a karaktereken, akinek egyébként a Stella Deus designját és karaktereit köszönhetjük, ami ugyan nagyon jó, de nem érhet Kaneko stílusának nyomába.) Érdekességképpen megjegyezném, hogy Kaneko volt az, aki Devil May Cry 3-ban is készített illusztrációkat (Dante egyik alakját ő tervezte), de a Zone of the Enders 2-ben is szervesen részt vett. Egy interjúban egyszer elárulta, hogy számára mindig fontos volt egy szereplő megalkotásánál annak történeti háttere, jelleme, ehhez igazította aztán a külalakját és annak stílusát, „kissé" talán sarkítva, de éppen ezért maradandóan. Célja nyilvánvalóan az, hogy ha meglátunk egy karaktert, akkor először meghökkenjünk, aztán elgondolkodva ki tudjuk következtetni a céljait, motivációit. Ebből kifolyólag Kaneko számára az olyan fogalmak, mint félelmetes, dermesztő, még nem kiüresedett fogalmak, hanem komoly erővel bíró tényezők és elnézve a munkáit, ebben van is igazság. A Devil Summonerben (hagyjuk most a kilométeres címet) is beleadott apait, anyait, nem rajta múlott, hogy ezúttal a játék nem lett teljesen olyan színvonalú, mint korábban. Sajnos tény, hogy történtek visszalépések a korábbi részekhez képest. Pedig valamennyi hangulati elem a helyén van, minden, ami egy jó SMT játékhoz kell, mégis észrevehető a negatív változás.

A környezet, ahol a stuff játszódik ezúttal az 1920-as, '30-as évek Japánja, mely remek választás volt a készítők részéről. A főhőst ezúttal Raidou Kuzunoha-ának hívják, aki speciális tulajdonságokkal rendelkezik. Képes megidézni démonokat. Ezzel a képességével Tokióban dolgozik egy detektívügynökségnek. Egy alkalommal furcsa megbízást kapnak, ő és társa. Találkozniuk kell egy lánnyal, aki meglepő módon arra kéri hőseinket, hogy öljék meg őt. Épp, hogy csak felfognák a kérést, mikor furcsa, piros egyenruhás katonák érkeznek misztikus körülmények között, majd elrabolják a lányt. Kuzunoha nyomozásba kezd, hogy ki is volt ez a lány, miért kérte őket gyilkosságra és kik rabolták el. Akár egy okkult detektív történet is lehet-



DEVIL SUMMONER



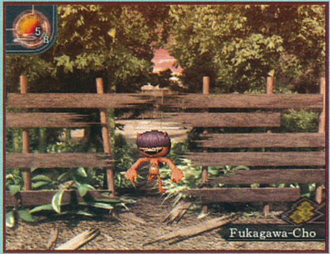
















ne, és nem is állunk messze az igazságtól. A történet most is nagyon félelmetes, bár meg kell, hogy mondjam talán kevésbé jó, mint azt korábban megszokhattuk. Misztikuma még nem elcsépelt, ám kevésbé hat olyan átütő erővel. Nehéz ezt igazán elmagyarázni, de játék közben azért jól érezni, főleg a Presona 2 és a Nocturne után tűnik fel a visszaesés.

Rögtön itt a harci rendszer, melynél fájó veszteség érte a játékot. Sajnos az eddig megszokott szisztémát lecserélték. Elfelejthetjük a körökre osztott harcokat, ennek helyét real-time küzdelmek vették át. Mikor megtámadnak bennünket egy új képernyőre kerülünk, ahol karddal és lőfegyverrel kell szembeszállnunk az ellenséggel. Akárhogy is nézzük, ez teljes mértékben a Devil May Cry koppintása, nem is értem miért volt erre szükség. Nem is lenne ezzel különösebben baj, a probléma ott kezdődik, hogy nem illik bele a sorozatba, ráadásként, ha ilyen típusú harcokra vágyom, akkor beteszem a DMC valamelyik részét. Véleményem szerintem hibás döntés volt ilyen irányba elvinni a SMT tradicionális, körökre osztott harci rendszerét. Jóval kevesebb taktikai érzék kell hozzá és nem is biztos, hogy minden RPG fanatikusnak tetszeni fog. A másik tényező, hogy jóval könnyebb lett az anyag, mint a sorozat korábbi részei. Az SMT eddig a legszivatósabb RPG-k közé tartozott (emlékszem a Prsona 2-nél mennyit ordítoztam), mellyel ez az epizód szakít. Könnyebb és egyszerűbb a csata. A stuff JRPG jellege is megkérdőjeleződött kissé, bár a fejlesztések még most is azt mutatják, hogy nem tévesztettünk stílust. Hasonlóan az eddigi SMT játékokhoz, szintlépéseknél plusz elosztható pontokat kapunk, melyeket tulajdonságainknak adhatunk. A legfontosabb a harcok során, hogy minél több démont szerezzünk. Mikor találunk egyet és sikerül lebénítani, akkor a Kör megnyomásával lehet átállítani a mi oldalunkra. Ezután harcokban előhívhatjuk őket, és a mi oldalunkon fogják irtani az ellent. Igazából ez a démonidézgetés lenne a játék legerősebb húzóereje (a címben is utalnak rá), de még sem lett igazán kiemelkedő. Ennél a korábbi részek megoldásai sokkal jobbak voltak. Még szerencse hogy elég sok démont hozhatunk létre, sőt külön boltba is elmehetünk (Victornál), ahol kombinálhatjuk szörnyeinket, így egészen extrém példányokat is kitenyészthetünk. Ez nem rossz dolog, sőt egészen sokáig el lehet ezzel lenni, akár külön aljátékként is felfogható – kár, hogy a Nocturne-ben már láttunk hasonlót. Fontos dolog ennek kapcsán, hogy a démonok nem teljesen lojálisak hozzánk.

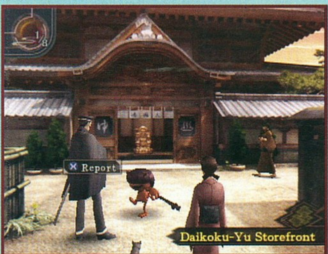
Hűségüket fejleszteni kell, méghozzá harcokkal, hogy később újabbakat lehessen szerezni. Ha már a démonokról és a harcokról esett szó volt számomra egy elég zavaró dolog. A történet szerint a démonokat csak a főhős láthatja, amit úgy használtak ki a készítők, hogy a városokban is vannak harcok. Elég idegesítő, amikor mászkálunk (mondjuk egy mentőhelyhez igyekszünk) és megtámadnak minket, ráadásul elképesztően sokszor. (Bár lehet, hogy ezt az egészet csak a lebutított harci rendszer miatt nem kedveltem.) Mindenesetre tény, hogy a harcok nem lettek valami szépek, mint ahogyan a helyszínek is technikailag kidolgozatlanok, egyszerű renderelt részek. A SMT stílusához mindig is hozzátartozott a kicsit sötét és elnagyolt árnyalatok használata, ez azonban nem jogosítja fel a készítőket, hogy grafikai hibák sokaságát okozzák. Ilyen például, hogy a városokban átgyalogolhatunk a járókelőkön, vagy hogy kissé szögletesek és talán árnyalatnyit pixelesek a szörnyek. De összességében az egész játék valahogy csúnyácska lett a korábbi Shin Megami Tensei anyagokhoz képest. A Nocturne vagy DDS sokkal szebb volt, ez inkább olyan mintha 4-5 éve jelent volna meg. Az intro meg kifejezetten gyengére sikerült, '97-ben láttam utoljára ilyet. Szeretem a régi dolgokat, de ez azért már túlzás volt, főleg a már említet SMT játékok után, ahol a CG-be azért nem lehetett belekötni. Még szerencse, hogy Kazuma Kaneko ezúttal is fantasztikus munkát végzett. Agyszüleményei most is olyan hatást keltenek, hogy az embert kirázza a hideg. Ez a stílus annyira jó még így is, hogy feledtetni tudja a közepes grafikai színvonalat, mert teljesen leköti az ember figyelmét. A grafikai stílus nagyszerűsége miatt nagyon zavart, hogy nincs szinkron, nem értem ennek az okát, hisz jó hangok kiválasztásával még inkább lehetett volna a történet által keltett hatást fokozni, mivel egyes szereplők jellemét jobban ki tudja domborítani egy jól kiválasztott hang. Ez főleg úgy zavaró, hogy a program zenei aláfestése – hasonlóan a sorozat összes darabjához – rendkívül jó lett. A sorozat eddigi zeneszerzője Shoji Meguro kiváló munkát végzett, dallamai félelmetesek, misztikusak és a hangulathoz nagyszerűen hozzájárulnak. Ha ezt még remek szinkronnal is tudták volna fokozni, a játék audio része kifogástalan lenne.

Bár lehet, hogy a cikket kissé negatívnak fogjátok ítélni, mindez azért van, mert valamelyest visszaesett a megszokott színvonal. A SMT: DS az átlaghoz képest még mindig egy különleges és jó RPG, és főleg akkor fogod annak érezni, ha még soha nem játszottál egyik résszel sem. Ebben az esetben csak hüledezni fogsz. Ha azonban már volt a kezedben valamelyik korábbi epizód, akkor kicsit világosabb tónusok miatt és a megváltozatott és könnyebbé tett harci rendszer okán visszalépésként fogod értékelni á programot, mely ráadásul nem is lett valami hosszú. Mindezek miatt furcsa érzéssel tettem le a játékot. Mintha kicsit a fősodor irányába vitték volna el a készítők, mely nem tett jót az eddigi kult jellegen. Ezért aztán megszerzését én inkább csak rajongóknak ajánlanám, mások inkább Noctunre-t vagy a DDS-t próbálják ki.

(Itt ragadnám meg az alkalmat némi információközlésre. Mint bizonyára tudjátok október 31-én megjelent Amerikában a legjobban várt PS2-es RPG, a Final Fantasy XII. Sajnos ez az időpont katasztrofálisan rosszkor jött nekünk, mert lapzártáig csak néhány nap volt hátra (most november 2-án írom ezt). Mivel nem akartuk néhány napos játék után egy gyorsan összevágott tesztet írni róla, ezért a cím átcsúszik a következő hónapra. Készüljetek, mert... :)

Veres Miki





MARTIN BELESZÓL!

Bizarrnak továbbra is bizarr az új SMT game, de most már nem csak témája, de minősége miatt is erősen rétegjáték. Én ezt most már csak magánszorgalomból nyomnám végig, hogy tisztelegjek az ősök előtt – csak úgy szórakozás végett nem ülnék neki.

SMT: DEVIL SUMMONER

ATLUS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb (99 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ kazuma kaneko stílusa még mindig üt
X lecserélt harci rendszer,
kissé populárisabb, mint eddig

7 pont

A CARBON HALÁLKANYAR











Pontban novemberben, tartva magát a tradicionális év végi megjelenéshez, a NFS sorozat egy újabb taggal bõvült a **Need for Speed: Carbon** személyében, története pedig valahol ott veszi kezdetét, ahol a Most Wanted tavaly befejezõdött. Nem véletlenül, hiszen a játék tagadhatatlanul visszanyúl több ponton is a sikeres elõdökhöz, és habár már az NFS: MW-t is egy erõs hibrid volt, a Carbon most még inkább keveréknek számít, mindössze megfelelõbben(?) bánik az arányokkal.

Akik voltak olyan kitartóak, hogy végigvitték az elõzõ részt, még emlékezhetnek rá, ahogy a játék végén a fõhõs lelépett Rockportból, nem teljesen lezárva ezzel a sztorit. Az alkotók talán már akkor elõrelátóak lehettek, esetleg már tervezték is a folytatást, ahol most, egy évvel késõbb visszatérünk a jól ismert BMW-nkkel, hogy újra a feketelista élére kerüljünk, ám azóta sok minden megváltozott.

A Carbon kanyonban autókázva szokás szerint már a játék elején összetűzésbe kerülünk a hatósággal, mellyel láthatólag igen szoros kapcsolatban áll az egyik bandavezér. Ahogy arra számítani lehetett, a bevezetõ verseny során természetesen ismét totálkárossá válik a BMW-nk, így kezdhetjük elölrõl építgetni karrierünket.

Az elsõ nagy különbség a Most Wantedhez képest, hogy a feketelistát mint olyant, már nem tartják számon, helyette viszont az egykori nagy nevek uralják a bandákat, és a hozzájuk tartozó városnegyedeket. Ezzel a játékrendszerrel viszonylag gyakran találkozom mostanában, na de korántsem autóversenyzõs játékoknál, így ez most igencsak meglepõ az EA-tõl. A négy nagyobb terület 5-5 kisebb alkörzetre lett bontva, azokon belül pedig 3-3 versenyt találunk, melyek száma összesen 60-ra rúg a karrieren belül, a Carbon kanyon megmérettetést nem beleszámítva. Az egyes körzetekhez természetesen teljesíteni kell az adott versenyeket. Ezek közül jó pár ismerõs lehet számunkra, így pl. viszontlátjuk az Undergroundban közkedveltté vált drift játékmódot is. Ezen kívül ott van még a sprint, ahol egy adott szakaszon kell versenyezni, a circuit egy szimpla körverseny, a checkpointnál mi versenyzünk az idõ ellen, végül pedig maradt a speedtrap. Ez utóbbinál adott mennyiségű traffic pax lett elhelyezve a pályán, a versenyt pedig nem az nyeri, aki elsõként halad át a célvonalon, hanem aki az x darab traffipaxon áthaladva a legnagyobb sebességeket érte el.

Amennyiben egy városnegyed összes körzetét megszereztük, lehetõségünk nyílik kihívni az adott terület bossát. Elõször is le kell õt gyõzni egy sima utcai 1 vs. 1 versenyben. Ha ez sikerült, akkor vehetünk részt az igen veszélyes Carbon kanyonban tartott fõ-fõ megmérettetésen, amely egyben a játék szívét-lelkét is képezi. Itt nem szimpla versenyzésrõl lesz szó, amelyben az elsõként való célba érés lenne a motiváció. De nem ám. A kihívás két menetbõl áll: elõször a rivális boss hajt le a kanyonban, nekünk pedig pontokat kell gyűjtenünk, méghozzá aszerint, hogy mennyire szorosan (hány lábnyira) vagyunk képesek a nyomában maradni. A gép viszonylag humánus, így jókora hátrány esetén is kaphatunk még pontokat, ám ha túl messzire kerültünk, max. 10 másodpercünk van rá, hogy visszakerüljünk a hatósugárba. A második menetnél persze mi leszünk az üldözött, a gép pedig a mi eredményünkbõl vonja le folyamatosan az ellenfél szerzett pontjait. Elég izgalmas rendszer, fõleg amikor a pontszámláló a nullához közelít, és hajszálnyi esélyünk maradt még idõben elérni a célt. Arról nem is beszélve, hogy természetesen fennáll a veszélye, hogy egy meggondolatlan manõvernek hála a szakadékban landolunk, mely automatikusan egy Retry-t eredményez.

Így haladunk tehát körzetrõl-körzetre, és városnegyedrõl-városnegyedre elõre, míg az egész várost nem vonjunk az uralmunk alá. A feladatot persze bonyolítja, és jótékonyan hat a szavatosságra is, hogy a megszerzett körze-











teket idõvel meg is kell védeni. Amennyiben a kihívót nem tudjuk legyõzni a futamon, úgy az adott körzetet elveszítjük. Mintha ez is ismerõs lenne, azt hiszem deja vu-m van.

Az idõnk maradék részét pedig a garázsban fogjuk tölteni, ugyanis az Undergroundnál megszokott tuninglehetõség még egy további adalékkal bõvült, miszerint már a spoilerek formáját is kedvünkre alakíthatjuk, nem csak a színüket. Nagyon sokat nem tudok hozzáfûzni ehhez a részleghez, hiszen rögtön ráérez az ember, köszönhetõen a könnyen áttekinthetõ menüpontoknak.

Az egyes futamok között szabadon autókázhatunk az éjszakai városban, illetve a world map segítségével (L1/R1-el zoomolhatunk ki/be) bármikor gombnyomásra is odaugorhatunk a célállomáshoz, vagyis egy verseny helyszínéhez. A safe house-ban tuningolhatunk, menthetünk, illetve menedzselhetjük csapattagjainkat.

Rendõrökkel a Carbonban is összeakadunk, akik igencsak figyelnek rá, hogy betartjuk-e a KRESZ szabályait. A probléma ott kezdõdik, hogy nem csak a szabad autókázásnál, hanem a versenyek során is feltûnhetnek megkeseríteni az életünket. Éppen ezért minden egyes régióban feltüntetik számunkra, hogy milyen sûrûn fordulnak elõ az adott területen a fakabátok. Minél több versenyt bonyolítottunk le egy körzetben, annál többen nyüzsögnek majd ott a zsaruk. Emiatt idõvel érdemesebb lesz a területeket nem egyenként elfoglalni, hanem mindig más és más körzetben versenyezni, hogy egyenletesen megoszthassuk a hatóságok gyakoriságát. Úgy vettem észre azonban, hogy az elsõ városnegyedre ez még nem annyira érvényes, így ott még nem kell erre figyelni.

Egy másik újdonság, amit az EA valószínûleg a Nascar 06: Total Team Controlból varázsolhatott elõ, a csapatorientált összmunka. A versenyek során csapattársak is részt vesznek a megmérettetésben, akiket fokozatosan gyûjthetünk be karrierünk során. Mindenki különbözõ elõnyökkel rendelkezik, így jól válogassuk meg, hogy kit tartunk meg csapattagnak, mert csak hármuknak van egyszerre hely. Van aki például a blokkoló technikájával képes segíteni nekünk a futam alatt, elzárva ezzel az ellenfél útját. Egy másik lehetõség, hogy egy társunk direkt az optimális rövidebb utakon vág át, így õt követve fontos másodperceket spórolhatunk. Még egy hasznos opció a szélárnyék, melynek segítségével egy társunk mögött haladva hamarabb felzárkózhatunk, illetve nagyobb végsebességre tehetünk szert. A parancsokat gombnyomásra aktiválhatjuk, mindig az adott alkalmas helyzetnek megfelelõen.

Ezekkel a lehetõségekkel sajnos a riválís csapatok is rendelkeznek, de a kocsikon feltüntetett ikonok segítségével felkészülhetünk pl. egy esetleges blokkolásra, tudván, hogy kire kell ügyelni.

MARTIN BELESZÓL!

Bár vannak újítások a játékban (az optikai tuningos rész tetszett, és a csapattagok szerepeltetése is érdekes), mégis úgy érzem, a megrögzött NFS rajongókon kívül, akiknek életük az éjszakai autóversenyzés, a game nem hoz semmilyen izgalmas opciót elõdjeihez képest, grafikai téren például egyáltalán nem voltam elájulva tõle. Megint egy NFS.

3 autóosztállyal találkozhatunk a Carbon karriermódja során: Tuner, Exotic és Muscle, melyek közül már az elején le kell tennünk valamelyik mellett a voksunkat. Mindegyik osztály más elõnyös tulajdonsággal ékeskedik, ám késõbb, amikor már mindegyik osztályból rendelkezünk egy-egy típussal, már nem játszik olyan fontos szerepet, hogy mit választottunk a játék elején. Az autótípusok legtöbbje a Most Wantedbõl már ismerõs lehet, de azért néhány újabb modell is akad, így nagyobb panaszra nincsen ok.

A játék fizikája nagyon hasonlít az elõzõ részhez, beleértve a különbözõ motorhangokat is. A kocsik az NFS: MW-hez hasonlóan nehezen irányíthatóak magasabb fordulatszámnál, ami leginkább a driftelésnél okozhat némi problémát, mely az Undergroundnál még jóval játszhatóbb opció volt. Ez utóbbihoz hasonlóan itt is csak éjszakai versenyzésben lesz részünk, ám az összes út egytõl egyig nagyszerûen ki van világítva (sokkal jobban, mint az Underground esetében), így a látótávolsággal nem igazán lesz gondunk. Azzal viszont már igen, hogy (talán) a túlzott fényezés, meg egyéb csillogó effektekért cserébe viszonylag alacsony felbontású textúrákkal kell beérnünk, és a framerate sem mindig az igazi, de legalább a sebességérzettel nincsen gond.

Az átvezetõ filmek az MW-hez hasonlóan igen profin kidolgozott montírozás eredménye, melyben ötvözték a CG háttereket a valódi színészekkel. A játékuk talán itt sem 100 %-osan hiteles, és a sztori sem annyira eredeti, ám ez szerencsére korántsem megy a játékélmény rovására.

Az NFS: Carbon tehát a jól bevált formulát vitte tovább, itt-ott kisebb-nagyobb újításokkal, melybõl két dolgot is leszûrhetünk. Elõször is, akinek bejött az Underground és bejött a Most Wanted, az garantáltan kedvelni fogja az új részt is. Másodszor, az egésznek igen erõsen lehúzás feelingje van, és gyakorlatilag joggal tehetjük fel a kérdést, hogy szükségünk van-e erre az új részre, amennyiben már kifuttattuk a korábbiakat, fõleg ha figyelembe vesszük, hogy a karriermód itt még rövidebb is, mint a Most Wanted esetében, és online multi idén sem áll a PS2 tulajok rendelkezésére. Például az elsõ városnegyedet potom 3-4 óra alatt szereztem meg, beleértve az elsõ boss legyõzését is a Carbon kanyonban. Ehhez még hozzájönnek az Undergroundhoz mérve jóval csúszkálóbb kocsik, mely leginkább a driftelésnél okozhat problémát. Sõt, elsõ pillantásra jó eséllyel nem is lesz senki elájulva a játéktól, a tipikus pár perces próbák az irányítás esetleges elõnyeirõl sem fognak meggyõzni, inkább csak a hátrányaira mutat rá.

Viszont, hogy egy igen éles kanyart vegyek, rátérek a játék pozitív oldalára is. Elõször is fontos megemlítenem a Carbon kidolgozott tuningrendszerét, mely egész egyszerûen szemet gyönyörködtetõen könnyed és magával ragadó, másrészt, ami még fontosabb, hogy az új játékrendszer nagyon jó hangulatot kölcsönöz a stuffnak, mely egyébként is „jól" játszható, és rendkívül feelinges versenyeket kínál, köszönhetõen többek között a (részben Tolvajtempó „Elenor" hajszájára emlékeztetõ) akciófilmbe illõ pörgõs háttérzenékre. Természetesen a különbözõ zenestílusokban bõvelkedõ soundtrackre sem lehet panasz. Bátran ajánlom tehát a játékot minden árkád autóverseny rajongónak, de azért ha már megvolt a Most Wanted, vagy az Underground, akkor csak szimplán gondolkozz el rajta.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



NEED FOR SPEED: CARBON

EA GAMES / EA CANADA
MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, X, X360, GC, NDS, GBA, WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, 16:9
memóriakártya 8 mb (290 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatos játékrendszer, pörgõs versenyek, soundtrack, tuningrendszer
X túl sok pontban hasonlít a régi nfs részekre

8 pont

A SZENT BEMOSÁSOK

REKVIEM

Jelen cikknek szomorú apropója van: a CAPCOM hivatalosan is bejelentette, hogy kitette a Clover szűrét. Jövő év márciusában szedhetik is a sátorfájukat, addig sajnos már csak a folyamatban lévő dolgaikat kell, illetve lehet rendbe tenniük. Mint az bizonyos forrásokból sejthető, ténylegesen nem pénzügyi okok mozognak a dolog hátterében. A CAPCOM vezetősége sok esetben elég forrófejű, a külső szemlélő számára talán könnyen hoznak megmagyarázhatatlannak tűnő, illogikusnak titulálható lépéseket, de itt talán még erről sincs szó. A madarak azt csiripelik, hogy a Clover – ki tudni milyen okból – önálló útra kívánt lépni, s ez valamilyen formában az anyacég vezetőinek a tudomására jutott. Hogy csak teória, összeesküvés-elmélet, vagy tényleg így van senki sem tudhatja igazából, mindenesetre a Viewtiful Joe-ról, Okamiról és a tesztalany **God Hand**ről híres fejlesztőgárda kiebrudalásának okaként mindkét magyarázat elképzelhető… lehetséges pénzügyi ok: játékaik túl eredetiek voltak, ezért bár a szakma által elismertek, de a tömegek számára emészthetetlen, ergo eladhatatlan, a piacon relatíve roszszul teljesítő szoftvereket tettek le az asztalra. Lehetséges egyéb ok: a Clover valóban le akart lécelni, még több szabadságot akart annak ellenére, hogy véleményem szerint senki sem érezhette azt, hogy művészi önkifejezésük akár a legkisebb mértékben is sérült, vagy korlátozásra került volna valaha is a CAPCOM által. Nem tudom mi az igazság… az mindenesetre biztos, hogy a veszteség számunkra hatalmas, mert amellett, hogy a Clover készítette el az év játékát (Okami), minden megmozdulása a játékipar egy-egy új csillagának születése volt. Csak remélni merem, hogy nem aprózódnak szét a fejlesztők a különböző japán fejlesztőstúdiók között, hanem valamilyen formában továbbviszik majd a módfelett igényes, eredeti szoftverek készítése melletti elkötelezettségéről híres Clovert…

S akkor a tárgyra térve… Az az igazság, hogy a God Hand egy csúnya játék. A God Hand csak egy hack'n slash és egy 3D verekedős játék keveréke, amelyben különféle pályaszakaszokon kell előreverekedni magunkat ellenségek hadán keresztül. A God Hand szót sem érdemel! Első ránézésre, persze, csak ezt ekkor még nem tudom. Kiveszem a gépből. Eszembe jut, a kíváncsiság vezérel, mégis visszateszem. Barátkozom vele, kiveszem, később megint visszateszem. Egy idő után arra leszek figyelmes, hogy nem tudom letenni. Magával ragad, minden gondolatom körülötte forog. No kérem, ez a jó játék egyik ismertetőjele… nem lehet azonnal kiismerni, időt kell hagyni neki. A God Hand csodálatos játék. A God Hand egy hack'n slash és egy 3D verekedős játék nagyszerű, egyedi keveréke. Magával ragadó, tökéletes! A God Hand erőssége a fura, európai szem számára szokatlan prezentációja mellett a harcrendszerében rejlik. Különféle technikák elsajátítására van lehetőség benne, ezek pedig mind-mind a játékos ízléséhez állíthatóak, kényelméhez igazíthatóak, egyedivé tehetőek… más játékban általam még nem látott módon kialakított, rendkívül rugalmas, könnyen elsajátítható kezelésű, gyors rendszerről van szó, amely ennek ellenére – vagy pont ezért – teljesen alárendelt a játékmenetnek, tökéletesen kiszolgálja a játékos minden igényét! Értem ezalatt azt, hogy a rendelkezésre álló száznál is több mozgássor, kombó között sem fogja magát a gamer elveszve érezni! A technikákat három csoportba lehet sorolni: God Hand rulett kerék technikák, kombó-faszerkezet, és God Hand technika. Lássuk őket sorjában!

ISTEN KEZE

A God Hand rulett kerék technikák: ez a kettő közül az első igazán nagy és érdekes újítás. Nem másról van szó ez esetben, mint a speciális ütések beteg – amolyan Clover-es módon – történő, máshol még nem látott prezentálásáról, azaz a szent bemosásokról, vagyis a címadó Isten Keze technikákról! Speciális mozgások, mozdulatsorok ezek, melyek az alap ütéseknél és rúgásoknál jóval nagyobb hatékonysággal bírnak, illetőleg adott esetben öngyógyításra is alkalmasak. A pause menü God Reel pontja alatt állítható be, hogy milyen technikák legyenek a rulettben, maga a God Hand rulett az R1 lenyomásával aktiválható. Magán a rulett kerekén is az R1-el választható ki az aktiválni óhajtott speciális technikák egyike; a választásra rendelkezésre álló időt egy kör alakú mutató indikálja. Újra csak akkor használható a Kerék, amennyiben rendelkezésünkre áll legalább egy darab speckó Orb, mely(ek)hez a legegyszerűbben Démon Kártyák begyűjtésével lehet hozzájutni (a rendelkezésre álló orbok aktuális, és maximális száma a HP csík felett látható). Új mozgások elsajátítására, a rulettbe történő felvételére civilek megmentése által, vagy a speckó boltokban a megfelelő mennyiségű arany letétele esetén lehet szert tenni. Néhány God Hand rulett kerék technika, csak hogy érezzétek mennyire sick (gyk. beteg), ám de látványos mozdulatokról beszélünk: Egy Inches Ütés (közelről indított, az ellenfél méterekre elrepül), Félhold-Rúgás (levegőben többször átfordulva rúgás, az ellenfél elszáll, mint a győzelmi zászló), Hazafutás (átlátszó baseball ütő használatával történő hatalmas ütés, az ellenfél szó szerint kirepül a világűrbe),

Kombó-faszerkezet beállítások: nos, ebben rejlik ennek a felettébb érdekes hack'n slash/3D fighting játékhibridnek a másik nagy játékrendszer-, és működésbeli ütőkártyája. Külön menüben teljes mértékben egyénivé tehetőek, a játékos ízléséhez állíthatóak az egyes kombók aktiválásának a módszerei (azaz, hogy milyen gombkombinációkra aktiválódjanak az egyes sorozatok), és a kombók mozgássorozatainak a felépítései (azaz, hogy pontosan milyen ütések, rúgások, és hárítások kövessék egymást egy-egy custom kombóban) is. Az összességében több, mint százféle mozgás jelentős részét játék













közben lehet elsajátítani, az ellenfelek által eldobott kártyákból, de a boltokban is vásárolhatunk újakat a menet közben begyűjthető aranyakból. Érdemes kísérletezni a kombinációk összeállításával a pause menü erre hivatott (technique) szekciójában, hiszen ez képzi a játék gerincét: egy-egy jól összeállított, finomhangolt kombó nagyon meg tudja könnyíteni a játékban való előrehaladást. Lássunk pár mozgást, csak úgy felsorolásszinten, az egzotikusabbak közül… könyökös, könyökös fordulásból, kenguru rúgás, lábboksz, villámkéz, részeges pörgés… az öt szintre osztott játékban az elsajátítható / megvásárolható kombók, no meg a God Hand rulett kerék technikák egyenletesen kerültek elosztásra, így minden egyes szintnek megvan a maga külön huszonX mozgása, valamint speciális power-upja. Remek találmány!

God Hand: tulajdonképpen erről a technikáról kapta a játék a nevét. A HP bar alatt látható kisebb csík a rendelkezésre álló TP-ket (tension pointokat, azaz feszültségpontokat) mutatja, amelyek az ellenfelek szanaszéjjel verésével gyűjthetőek be. Mikor a mutató teljes feltöltöttséget mutat a God Hand technika aktiválhatóvá válik, s ekkor főhősünk önmagából kifordulva – bár rövid ideig, de – transzformáción megy keresztül: jobb keze ragyogni kezd, láthatóan fizikailag is megváltozik. Ütéseinek ereje ekkor halálos, nincs az az okostojás, aki ilyenkor ki merne állni ellene… vagyis ha van, akkor az megnézheti magát. Az ellenfelek kiütése mellett ún. Szexi Csajszis kártyák felvételével is növelhető a TP! Ha már itt tartunk hamarjában felsorolom, hogy miféle speckó tárgyak gyűjthetőek be menet közben az ellenfelektől… a Cseresznye 20%-ban, a Narancs 30%-ban, a Banán 50%-ban, az Eper pedig 100%-ban visszatölti az életerőt. A Démon Kártyák közül az ezüst színű 1, az arany színű 2, a narancs színű pedig 3 Orbot ér, azaz felvételük esetén egymás után ennyiszer lehet God Hand rulett kerék technikákat alkalmazni, persze amennyiben teljesen le voltunk merülve. Az egyéb tárgyak közé az úton-útfélen elszórt aranypénzek, pénzeszsákok, valamint fegyverek tartoznak. Csövek, kalapácsok, baseball-ütők, székek-asztalok, önmagunkra is veszélyes robbanó hordók, napernyők, egyéb hasonló „hétköznapi használati tárgyak” képezhetik fegyverarzenálunk részét, az amúgy is kidolgozott, átgondolt harcrendszert kiegészítendő!

SZOMORÚ VÉG

Hát, láthatjátok, hogy szinte az egész cikket kitette az újszerű játékrendszernek a kivesézése, annak ellenére, hogy valójában egy nagyon egyszerű TP nézetes hack'n slash / 3D fighting játékmenetre épül az egész mutatvány… erről beszéltem a bevezetőben: a Clover Studio-nak a vérében van (volt) az, hogy hogyan kell meglepő, a frissesség erejével ható, de jól játszható és ugyanakkor szórakoztató, tartalmas szoftvereket gyártani. Bárki, aki ránéz a programra egyből láthatja, hogy ez nem egy tucat termék: hiába jelentkeznek helyenként grafikai problémák (ütközésfigyelés, kamerakezelés), a játék csupasz, de rendkívül megnyerő, retro arcade feelinget árasztó mivolta egyedülálló, karakteres színfoltja a 3D verekedős játékoknak. A bár máshol már látott, de egyedi környezet (vadnyugati, cirkuszi beállítások, csatorna, raktárépület, bérház udvara, stb.) gusztusos, érdekfeszítő tálalása, a csicsás, kissé „gej”, de káprázatosan látványos karakterek megvalósítása és a más cuccban még tényleg nem látott módon kidolgozott harcrendszer együttesen olyannyira egyedivé, zseniálissá, s egyben megismételhetetlenné teszi a God Handet, amely talán csak minden több századik játék sajátja! Óriási anyag, csak szuperlatívuszokban lehet róla beszélni; „mellesleg” pedig méltó zárása egy fejezetnek.

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Tetszenek a speciális mozgások, és tetszik, hogy sok van belőlük. Kicsit olyan, mint a régi Double Dragon. Szerintem a game nehéz lesz az átlag játékosnak, és a sok bunyó miatt sokan félúton le fogják dobni.





GOD HAND

CAPCOM / CLOVER STUDIO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✔ egyedi játékrendszer és audiovizuális megvalósítás, arcade feeling
X grafikai bugok, kissé sivár környezet

8 pont





GEARS OF WAR

INTERJÚ MARK REINNEL

A GoW megjelenése előtt alig pár nappal Mark Reinnel beszélgettünk a játékról – Mark jelenleg az Epic Games alelnöke, de nevéhez köthető mind az Unreal Engine, mind a franchise létrehozása, így szerepének fontossága a GoW életében vitathatatlan.

Az E3-as bemutató sikere után mindenki a következő HALO-ként ünnepelte a játékot. Úgy véled, hogy a GoW olyan kultuszt lesz képes maga köré építeni, mint azt a HALO tette anno a megjelenését követően?

Mark Rein: Koncentráljunk inkább napjainkra. Alig pár nappal vagyunk az „Emergence Day" (*a GoW megjelenését celebráló, több mint egy hetes „fesztivál" – W*) előtt, az elvárások pedig hatalmasak. Biztosak vagyunk benne, hogy tartottunk magunkat a szavunkhoz és egy lenyűgöző játékot hoztunk létre. Hogy klasszikus, kult cím lesz-e? Nem tudom. Számomra az a fontos, hogy egy remek produktumot mutassunk be.

A következő generációs fejlesztések rengeteg embert igényelnek: milyen nagy a GoW csapata és mikor kezdődtek a tényleges munkálatok?

A Gears of War remek példája annak, hogy a következő generáció beköszöntével sincs szükség hatalmas csapatra és elképesztő pénzügyi erőforrásokra. A játékot 20-30 főt számláló csoport készíti alig 10 millió dollárból. A fejlesztés közel két éve, 2004 legvégén kezdődött, alig pár hónappal a 2005-ös E3 előtt. (Azt azért tegyük hozzá, hogy azért ilyen kevés az ember, mert nem kellett a technikai oldallal foglalkozni túlságosan, hiszen ott volt a polcról – szomszéd irodából – leemelhető engine.)

Mi volt a fő inspiráció ehhez a különleges neogótikus / európai designhoz?

A legnagyobb hatással a designra Cliff Bleszinsky (*a játék producere – W*) londoni útja volt, ahol megtekintette a Hampston Court Palace-t, a Westminster Abby-t, valamint a Szent Pál Katedrálist. London rendkívül nagy hatással volt rá, így az ötlet adott volt, hogy a következő játékunk az ott látottakból merítsen.

Alig tudunk valamit a történetről, lényegében csak néhány alapvető dolgot. Ez azt jelenti, hogy a sztori lényegében csak egy dekoráció egy alienmészárlást előkészítendő, vagy ahogy haladunk előre a játékban, egyre szövevényesebb és kidolgozottabb lesz?

A Gears of War több, mint egy egyszerű shoot'em up. A sztoriért az az úr felelős, aki a két legjobb HALO könyvet is elkövette: Eric Nyland. A részvétele a projectben utal a várható minőségre, Sera bolygójának története (melyet a Locus horda és az emberek közötti harc lényegében kies csatatérré változtatott) lenyűgöző, sokkoló és igazán összetett lesz, ahol a főhős által elvállalt küldetésen múlik az egész planéta sorsa.

2003-ban volt egy hasonló játék (kill.switch), de megbukott, mert rövid időn belül unalomba fulladtak a repetitív pályák. Mi lesz képes a Gears of Wars akcióját olyan érdekessé tenni, hogy az az elejétől a végéig izgalmas legyen?

Lássuk csak: a játékélmény magas színvonala (amit mi egyszerűen csak „szórakoztatónak" nevezünk), gyomorba vágóan jó grafika és lenyűgöző sztori. A GoW minden eleme olyan elképesztő, hogy egy új minőségi szintet fog képviselni a videojátékok piacán. (*A hasonlóság nem véletlen, a kill.switch producere is a GoW stábjának tagja – W*)

A küldetések lineárisak, vagy a játékos a saját útját járva is teljesítheti az objektívákat?

Egy-két esetben lehetősége lesz a játékosnak arra, hogy válasszon a rendelkezésre álló lehetőségek közül. Ez csak bizonyos szituációkban tűnik majd fel és csupán némileg befolyásolja a végkimenetelt. Összességében inkább lineáris, néhány kisebb választási lehetőséggel.

Számos fedezéket nyújtó dolgot láttunk már eddig (autók, asztalok, épületek), de a legnagyobb kérdés az: rombolható a környezet, ezáltal a játékos kreálhat magának saját fedezéket?

Igen – a GoW harctere halálos terület. Ahhoz, hogy túléld, létrehozhatsz illetve használhatsz saját fedezékeket az interaktív és dinamikus környezetben, a társaid segítségével elterelő hadműveleteket hajthatsz végre, fedezheted a másikat és így a túlerővel szemben is győzedelmeskedhetsz.



Mi a helyzet a vezethető járművekkel? Az E3-as bemutatóban egy igencsak jól festő csapatszállító repülőt láttunk...

Lesznek járművek – a páncélozott autó mellett a játékos egy száguldó vonatra és bányában árválkodó csillére is felpattanhat.

Jelen pillanatig a legtöbb GoW látnivaló városi tájakat mutatott – lerombolt épületek, sötét sikátorok. Ezen felül láthatunk majd nagyobb és napfényesebb területeket, akár erdőket, kis tisztásokat?

Rengetegszer megmutattuk már a játékot, de szeretnénk eloszlatni minden kételyt – korántsem mutattunk még meg mindent, temérdek meglepetést tartogatunk még a tarsolyunkban. Amikor végre a játékosok kezébe kerül a végleges játék, útonútfélén eddig nem látott dolgokba fognak botlani, higgyétek el!

A GoW elsősorban az egyszemélyes játékmóddal fog hódítani, vagy a többjátékos opció is legalább ennyire kidolgozott lesz?

Minden játékmód, szint és környezet kooperatív módra lett tervezve. A társad irányíthatja a gép (a single módozat), vagy egy barátod. A multiplayer módusz mind kooperatív, mind kompetitív (egymás elleni) opciót tartalmaz majd.

Napjainkban a kooperatív mód ritka madár – „egy háborút sosem vívnak egyedül", ez a mondat állt a legtöbb GoW sajtóközleményben: végül is mi a helyzet a co-op opcióval?

A játékosok minden eddiginél gazdagabb kooperatív élményben részesülnek (legyen az mesterséges intelligencia, vagy másik ember által irányított társ), végtelenül egyedi karakterek bőrébe bújva, egy közös céllal: harcolni a túlélésért. A hangfelismerés és a karakterek ajkának valós időben történő mozgatása mind-mind hozzájárul majd ehhez az élményhez. Az idő, amit a játékos magányosan tölt rendkívül korlátozott. Mindenképp azt szeretnénk, ha a játékos figyelne a társaira. Ha akár fél percre is eltűnik a bajtárs, garantáltan mindent megtesz majd a játékos azért, hogy megtalálja és állandóan testközelben tartsa.

A Gears of War lesz az UE3 engine első éles bevetése: szigorúan technikai oldalról szemlélve erejének hány százalékát használja ki a GoW? Mire számíthatunk e tekintetben a jövőben?

Sajnos erre nem válaszolhatok, de higgy nekem: nem ez az UE3 engine és az Xbox360 utolsó csepp energiája!

Mint fejlesztő, mi a véleményed a 360-ról? Mindig nehéz a váltás egy új platformra, főleg azt látva, hogy az Epic eddig kizárólag PC-s környezetben tevékenykedett. Nehéz volt átültetni és működőképessé tenni a motort?

MR: Az Xbox 360 a legerősebb konzol és a Microsoft a lehető leghasználhatóbb fejlesztői környezetet biztosította ahhoz, hogy gyönyörű és remek játékokat készíthessünk. Természetesen beletelik egy kis időbe, míg kiismerjük az engine-t – de 360-ra fejleszteni eddig rendkívül könnyűnek és barátságosnak tűnik.

Az EA fémjelezte Crysis „átültethetetlennek" lett bejelentve, mondván a DirectX 10 hiánya miatt nem oldható meg a portolás. Míg a technikai oldallal foglalkoztatok, belefutottatok olyan láthatatlan falakba, hardveroldali limitációkba, amelyek bizonyos dolgokat nem engedtek létrehozni – annak ellenére, hogy a 360 hardvere még igencsak felfedezésre és kihasználásra vár?

Amikor egy új hardverrel kezdesz dolgozni a kezdeti lépések mindig nehezek, a tanulóidőszak hosszú, néha új módját kell megtalálni bizonyos dolgok megvalósításának. Ez időbe telik. De egy kis gyakorlás után megtalálod a legjobb megoldást és azután lényegében mindent létre tudsz hozni.

Várható letölthető tartalom a jövőben?

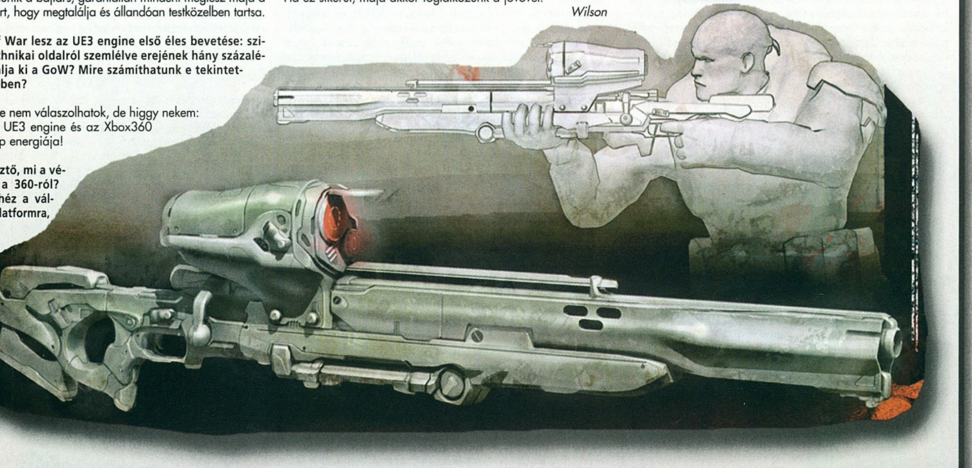
Ez maradjon meglepetés a jövőre és a játékosokra nézve...

Ha a játék beváltja a hozzá fűzött reményeket, akkor várhatóan sorozattá válik, mint az Epic korábbi produktumai? GoW2 esetleg a közeljövőben?

Újra elmondom: minőségi terméket akarunk a piacra vinni. Ha ez sikerül, majd akkor foglalkozunk a jövővel.

Wilson





A HÁBORÚ GÉPEZETÉT X360-NAL FOGJUK HAJTANI!



PROLÓGUS

Nem kellett több évtizedes videojátékos vagy főszerkesztői tapasztalat ahhoz, hogy az E3-on látott bemutatók, valamint a kiállítást követő fórumvélemények olvasása után megállapítsam: az *Epic* fejlesztette **Gears of War**, a *Microsoft Game Studios* saját játéka igen komoly érdeklődésre tarthat majd számot mind a szakma, mind pedig a gamerek részéről…

Köztudott, hogy az 576 Konzol sosem elsősorban a közízlést szolgálta ki; sokkal inkább megpróbáltuk csiszolni, és lehetőségeinkhez mérten formálni a trendeket, és a magazin hasábjain leközölt írásokkal, tesztekkel talán egy kicsit titeket, kedves olvasókat is. Mindig is a magunk útját jártuk: soha semmilyen, a videojáték-újságírás szakmában oly tipikus, „nyugaton" mindennapos, leginkább a PC-s magazinok történetéből jól ismert „konkurenciaharcban" nem vettünk részt, melyek általában exkluzív tartalmak, interjúk, megjelenések, és legfőképp borítók birtoklásáért folytak (és folynak ma is). Úgy gondoltuk, egyedi, talán utánozhatatlan stílusunk és tesztjeink minősége bőven elég ahhoz, hogy kimaradhassunk ebből a felfelé nyaló, lefelé könyörtelenül taposó, szinte kizárólag etikátlanul űzhető sportból, amely az olvasók kegyeiért dúl.

A GoW esetében viszont kivételt tettünk, és mondhatni beálltunk a csatasorba: mondhatom nagyon rágyúrtunk a premierre és az azt övező – talán fogalmazhatok így – várható hisztériára. Kötelességünknek éreztük, hogy tökéletesen kiszolgáljuk olvasóink információéhségét egy grandiózus, 4 oldalas, több véleményt is bemutató, megbízható teszttel, egy dögös, tipikusan „konzolos" címlappal, poszterrel, fejlesztői interjúval, és nem utolsósorban profi módon segítsük ezáltal az Xbox 360 konzol örvendetes, várva-várt hivatalos magyarországi debütjét. Több hónapos egyeztetés után – ami a szokatlanul komoly fejlesztői titkolózás és a kiszivárogtatott sajtóinfó (képek, nagyfelbontású artworkök) minimális mennyisége miatt szinte kivitelezhetetlen volt – a procedúra végül lezárulni látszott. Meghívtak minket a barcelonai X06 rendezvényre, hogy elsők között láthassuk a játékot, majd ezután közvetlenül a megjelenés előtt Magyarországról egyedül én az 576 Konzol (és az egész magyar gamer sajtó) képviseletében elmehettem egy olyan egynapos tesztelésre, ahol a GoW szupertitkos, végleges verziójával játszhattam, a kevés kiválasztott európai újságíróval együtt.

A game megjelenése és újságunk lapzártája vészesen közel esett egymáshoz novemberben, így még az utolsó héten is kétséges volt, hogy kapunk-e egyáltalán végigjátszható, felelősségteljesen tesztelhető változatot, és eljut-e hozzánk legalább egy borítóra használható, jó minőségű kép. Mindenképpen tartani akartuk magunkat a novemberi premierhez, és az utolsó héten végre jó hírt kaptunk: megjött a játék, és vele együtt az *az egy szem illusztráció*, amit a címlapunkhoz használhattunk.

Aztán persze az utolsó utáni pillanatban légy repült a levesbe. Annyi történt csupán, hogy egy magyarországi PC-s játékokkal foglalkozó lap megelőzött minket – egy héttel a mi nyomdába kerülésünk előtt ugyanazzal a címlapképpel jöttek ki, amit mi is használni akartunk, finoman szólva lelőve ezzel a meglepetés élményét. Milyen okok állnak a háttérben? Hogyan történhet ez meg egy ilyen kis piacon, a Microsoft menedzsmentjének tudtával, több hónapos feszült készülődés után? Miért nem tájékoztatott minket senki erről az apróságról időben? Miért hitegettek minket egészen lapzártáig azzal, hogy ez a buli most csak és kizárólag az 576-é lesz? Miért tesz ki egy PC-s magazin címlapjára egy olyan Xbox 360 játékot, amit még be sem jelentettek PC-re? Hol ér véget az egészséges versenyszellem, és hol kezdődik a mindenkin átgázoló, kapzsi etikátlanság? A kérdésekre leljétek meg ti a válaszokat…

Egy hajszálon múlt, hogy elússzon a GoW címlapunk. Végül a 24. órában, tényleg minden követ megmozgatva, sikerült a PR ügynökségnek feltúrnia valahol egy másik nagyfelbontású képet (Ági, örök hálám!), amelyből a nyomdába kerülés előtt egy nappal, az utolsó éjjel hegesztettünk címlapot nektek Attilával…

CELSAE

Minden rosszban van valami jó, és a jóban is könnyen találni rosszat: mégis, talán az internet a világ egyik legellentmondásosabb találmánya – ugyanaz jó benne ugyanis, ami a rossz.

Az interneten minden megtalálható.

Sok-sok évvel ezelőtt, a videojáték-újságírás hajnalán minden olyan egyszerű és tiszta volt. A cégek – kiadók és fejlesztők – eldöntötték, hogy mi az, mennyi az, amit meg akarnak mutatni új játékaikból a nagyérdeműnek, ezt az információt eljuttatták a szakmagazinokhoz, akik aztán boldogan adták tovább az információt olvasóiknak.

Az internet totális elterjedésével – és bárki bármit mond, szerintem kontrollálhatatlanságával – eljutottunk oda, hogy az írott sajtó által közölt információ újdonságértéke majdhogynem elveszett. Ha ma felkerül valami a netre, az fél óra alatt úgy elterjed, mint a pestis – és mindannyian tudjuk, a dolgok általában *felkerülnek*, akármennyire is óvják, védik azokat. Értéke manapság már csak a nyomtatott *stílusnak* van, és bár kínálat van belőle, a kereslet eziránt is egyre csak csökken…

Az információ megállíthatatlan terjedése hozta magával a hype megjelenését is. A hype, a gyilkos, a megrontó. A hype kecsegtet, a hype reményt ad, a hype felkavar, a hype fenntartja az érdeklődést, a hype gondolatokat és vitákat gerjeszt.

A hype maga a Nagy Machinátor.

Hype-ot két tábor hajlamos gerjeszteni: egyrészről a gamerek, akik hamis- vagy félinformációkkal, tudni vélt, vagy kitalált dolgokkal, de főként saját maguknak kreált, többnyire hiú ábrándokkal kábítják egymást egy-egy játékkal kapcsolatban, és sajnos gyakran gerjesztik a cégek is, akik fellengzős szónoklatokkal, ígéreteikkel, majd azok be nem tartásával vezetik félre a játékosokat. Egy a lényeg: ennek az egésznek a levét végül úgyis csak mi, gamerek isszuk meg, ha esetlegesen mellényúlunk egy-egy címmel…

GRAVIORE

A Gears of Wart fejlesztő Epic, és a kiadásért felelős Microsoft példa értékű mintát mutatott abból, hogy miként kell kézben – sőt, hét lakat alatt – tartani egy vélhetően sikervárományos játék tartalmát, de mégis olyan ütemben csepegtetni az információt, hogy az érdeklődés egészen a premier napjáig fennmaradjon. A GoW-ból sokszor, sok helyen mutattak részleteket, mégis: egészen a megjelenéséig szinte semmit sem tudtunk meg róla – csak annyit, amennyit a szülei akartak.

Tudtuk, hogy egy sci-fi témájú, külső nézetes TPS, filmszerű, horror-lövöldözős játék lesz, és láttuk, hogy csodálatos látványvilágot – valószínűleg nextgen szinten az eddig látott legszebb grafikát – produkál. Láttunk egy lerombolt várost, dagadó izmú, mocskos, über-macsó kommandósokat, és láttunk pár gusztustalan, behemót idegen katonát is. Hallottunk egy izgalmas sztorival megtámogatott egyjátékos kampányról, és egy nagyon kidolgozott multiplayer részről is.

A lepel most lehull. Jelentem megkaptam, végigjátszottam, leteszteltem a játékot!

Szokásomtól eltérően azonban most egy olyan – kezelést, helyszíneket, feladatokat, pályafeltérképezést mellőző – írást tervezek közreadni nektek, amelyben a lehető legkevesebb poént lövöm le. Jó lenne, ha úgy ülnétek neki a cuccnak, hogy nem sejtitek előre, mivel fogtok majd találkozni. Szeretném, ha elolvasnátok a tesztet, megértenétek az érzéseimet és gondolataimat, aztán eldöntenétek, kell-e ez a játék nektek. Ha igen, megvennétek, végigjátszanátok, és kialakítanátok a **saját** véleményeteket róla, amit aztán, ha erre van igény, megbeszélhetnénk az 576konzol.hu megfelelő fórumaiban.

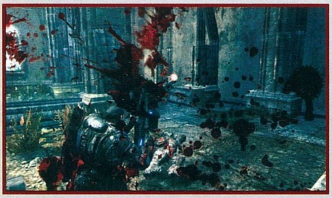
Persze a teljes spoilermentesség csak hiú ábránd: nem lehet úgy beszélni egy programról, nem lehet úgy értékelni, nem lehet úgy átadni a vele kapcsolatos érzelmeket, hogy csak rébuszokban értekezünk róla. Mégis, igyekszem majd bizonyos keretek között maradni, hogy lehetőleg szűzen menjetek ebbe a házasságba…

CASU

A GoW egy kitalált bolygón, a Serán játszódik, amely flóráját és faunáját tekintve egy teljesen olyan égitest, mint a mi Földünk. A Serán a fő energiaforrást nem az olaj, hanem egy értékes, a bolygó porózus magjából bányászott, folyékony, lávaszerű anyag jelenti.

Nem csak energiát rejt azonban a mély… Egy nap idegen életforma, a Locust tör elő a föld belsejéből, gyilkos és pusztító, elhúzódó háborút zúdítva a bolygóra.

A történet főhőse Marcus Fenix, a mocskos szájú, durva antihős, a tökéletes katona. Marcus briliáns vezetőként és bátor harcosként fényes sikereket ér el a háborúban, ám egy ostrom alkalmával, ahol apját, Adam Fenix-et, a katonaság tudósát













akarja megmenteni, parancsmegtagadást követ el, aminek eredménye 40 év börtönben letöltendő szabadságvesztés lesz. Marcus már jó pár éve raboskodik, mikor egy nap ismerős hangot hall a cellaajtó túloldaláról. Lézervágó villan, enged a zár, és belép a megmentő, egy régi bajtárs, Dominic Santiago személyében. Dom rossz híreket hoz: az emberiség vesztésre áll a háborúban, így Fenix-re, és egységére vár a feladat, hogy megvívják a végső ütközetet…

DECIDUNT

Itt kerülünk be mi a képbe, és kapjuk kezünkbe az irányítást. Rögtön döntést kell hoznunk: a biztonságosabb betanító útvonalon megyünk, vagy rögtön az akcióba vetjük magunkat? Továbblépve jön az első fenékre ülés, ami részemről egy „Jézus Mária, ez így néz ki?" kiáltásban csúcsosodott ki az első találkozás alkalmával: a Gears of War bődületesen, sőt, talán nem túlzás azt mondani, *pokolian* jól néz ki. A híres Unreal 3 motor hozza a papírformát: ez itt már nem csupán a nagyfelbontásról, meg a következő generációs grafikai ugrásról szól: ez itt emberek a ma, 2006 novemberében fellelhető legtökéletesebb konzolos grafikai minőség!

A GoW-ot úgy emlegették korábban, mint az első „második generációs" X360 játékot. A látvány fényében majd meg fogjátok érteni, mit takar a kijelentés. A game sokkal, mit sokkal, mérföldekkel, fényévekkel szebb, mint a többi 360-as stuff, sőt, még azt is meg merem kockáztatni, hogy egy-két kivételtől eltekintve (pl. Oblivion) az olyan 360 játékok, mint pl. egy Dead Rising, grafikai téren előző generációs viccecskéknek tűnnek mellette. *Azok is.*

Ami talán először feltűnik, az a mérhetetlen és eddig példa nélkül álló részletgazdagság. A Gears of War kapcsán megérti a gamer, mi van akkor, ha már nem a fanboyság, a remény, a képzelőerő, meg a fantázia pumpál életet az egyébként erősen színházi díszlet ízű, mesterkélt textúrákkal borított, tervezőasztalon kitalált elhelyezkedésű papírdobozokba (pl. Medal of Honor), hanem valóban úgy érezhetjük: talán így nézhet ki egy lerombolt építmény, amit bombatalálat ért. Tekintsünk most el a fotorealisztikus, négyzetcentiméterenként változó textúrák és a valóban kiemelkedő, már-már tapogatásra ingerlő, bump-mappinges technikával kezelt felületek boncolgatásától, valamint a különböző programozástechnikai bravúrok, mint pl. a valós fények és árnyékok bemutatásától. Mondjuk egyszerűen ki: itt a fém fémnek néz ki, a rozsda rozsdának, a fa fának, a víz víznek, a kő valóban kőnek. A konzoljátékok történetében talán először úgy *istenigazából…*

Jó ötleteket kölcsönvenni, és azokat profi módon hasznosítani nem szégyen: okos döntés. A GoW két korábbi sci-fi háborús játékból vett kölcsön – két nagyon komoly, a maga nemében párját ritkító cuccból: a Halo-ból és a Killzone-ból.

A kiváló grafika magában persze kevés lenne egy meghatározó, különleges stílus nélkül: látványvilágának hangulatát tekintve a GoW egyértelműen a Killzone-hoz áll nagyon közel, arra tesz rá még egy nagy lapáttal. A porig rombolt, de még mindig tiszteletet parancsoló, hajdan fényesen virágzó, gigantikus metropolisz poros, koszos, fény-árnyék kontrasztokkal megbolondított, erősen monokróm beütésű víziója rögtön megadja a szívszorító háborús alaphangulatot. Tovább haladva a történetben eljutunk majd egy pazar, egy az egyben a Warhammer 40K egyszerre futurisztikus és klasszikus, fojtogatóan túldíszített, nyomasztó, neogót világát idéző villába, egy a mi európai szemünknek nagyon kellemes és ismerős, Prága és London építészeti stílusát leföstő belvárosi helyszínre, és talán nem árulok el titkot azzal sem, ha beszélek a filmtörténet egy meghatározó alkotásának, James Cameron 1986-os Aliens-ének híres zuhogó esős jelenetéről – amikor a tengerészgyalogosok behatolnak az elhagyott bázisra –, mert a játékban ezt is viszontlátjuk majd, teljes pompájában; garantálom, hogy sírni fogtok a gyönyörűségtől!

A grafika és a látvány méltatásakor ki kell emelnem a karakterek kidolgozottságát is: messze ebben a játékban vannak a legegyedibb és legbetalálósabb „nem japáni tervezésű" figurák, amiket mostanában láttam. A jó oldalon ott vannak a tipikus nagydarab drabális állat kommandósok, de ez ne ijesszen el senkit – nem a Vin Diesel féle műkemény, gondosan sminkelt és manikűrözött selyemfiúkról van szó, ellenfeleik pedig a Locust lények, akik legalább olyan fantáziadúsan – ha nem jobban! – vannak kitalálva és megalkotva. A karakterenként teljesen eltérő, egyszerűen pompázatos, használt, kopott testpáncél, az aprólékosan kidolgozott felszerelések és a halálosztó fegyverek mind fokozzák azt az érzést, hogy el tudd hinni: nem egy játékban, hanem egy dögös fantasztikus moziban szerepelsz.

Játékmenetét tekintve a GoW TPS, azaz külső nézetes lövöldözős anyag. A fejlesztők még hozzáteszik a jelzőt: *taktikai*. Nos, pár perc lövöldözés után kiderül, hogy mire gondoltak: ebben a háborúban csak akkor éled túl a harcokat, ha fedezékbe lapulsz. Ellenfeleid szörnyek, de nem hülyék: ahol te kilátsz, ők oda belátnak, és be is lőnek. Nincs rambózás, nincs előrerohanás, nincs hősködés: lapulás van, fedezékből-fedezékbe szökkenés és gurulás, kikukucskálás, célzás, lövés, majd újból lapulás. Ez az egész rendszer egy „egygombosnak" nevezett szisztéma használatával működik: a megfelelő billentyű lenyomásával nekilapulunk a fedezékeknek, ahonnan aztán az analóg karokkal, és a képernyőn megjelenő, ikonokkal tájékoztató lehetőségek választásával hajthatunk végre speciális mozdulatokat, pl. átlendülést egy másik fedezék mögé, vagy egy akadály átugrását. Fedezékből célzott és ún. „vak" lövéseket is le tudunk adni, tovább színesítve ezzel a harchelyzetek megoldhatóságának palettáját.

A történet során küldetéseinket nem egyedül, hanem párban, vagy nagyobb csapatban hajtjuk végre. Társaink aktív részesei a küzdelmeknek, sebezni őket (szerencsére) nem tudjuk, viszont életerejük esetleges lefogyása után harcképtelenné válnak, így egyedül maradunk, gyakran kemény helyzetekbe keveredve. Felgyógyításukra hála istennek van lehetőség harc közben, és a csetepaték végeztével maguktól is talpra állnak.

TURRES

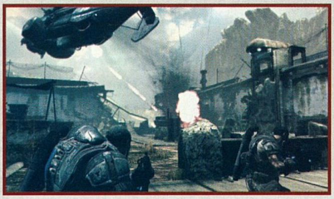
Az egyjátékos sztorimódon túl komoly többjátékos funkció is került a GoW-ba – ez az a rész, ahol a készítők megpróbálták a legendás Halo babérjaira törni. Van lehetőségünk osztott képernyős, system linkes és két személyes live-os kooperatív csatázásra, valamint szintén osztott képernyős, linkelt, vagy Xbox-Live-os ember az ember elleni küzdelmekre is.

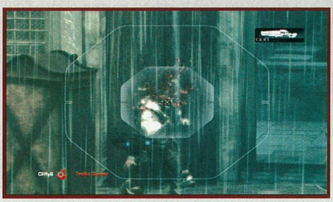
EPILÓGUS

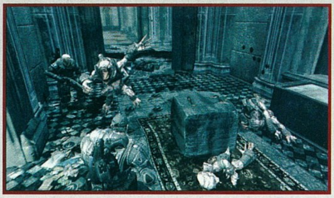
Elérkeztem hát a lényeghez, a forrásponthoz, a nagy flame-gerjesztőhöz: a GoW értékeléséhez.

Mint az már az eddigiekből kiderült, maximálisan elégedett vagyok a game grafikájával mind technikai szempontból, mind pedig a látvány stílusosságát vizsgálva. Ez most a csúcs, a top, az über, a kőnig. Eszméletlen effektparádét produkál az U3 motor, a GoW tökéletes referenciamunka. Természetesen az első ámu-









lat után azért észrevehet az ember megmosolyogtató apróságokat: a környezet továbbra sem rombolható szabadon, csak bizonyos adott objektumok (a kanapé igen, a szék már nem), és a golyónyomok is ugyanúgy eltűnnek, mint egy X vagy PS2 stuffnál – ez a rész még nagyon nem „nextgen". Nem törik az üveg, nem omlik a kő, hiányzik jó pár tükröződés, és olyan felületek is be vannak effektezve, melyeknek nem kéne lenniük. Azt is be kell vallanom hősiesen, hogy ha jól emlékszem, öt ellenfélnél többet a képernyőn soha nem számoltam meg. Ettől függetlenül a grafikát magasan kiválónak tartom.

Játszhatóság terén elég vegyesek az érzéseim. Az „egygombos" irányítási metódusba sajnos gyakran belezavarodik a gép is, meg a gamer is. Sáncot ugranál, de lapulsz, futnál, de gurulsz, láncfűrészeznél, de csak totyogsz – valahogy az az érzésem, a GoW nem igazán bírja a hirtelen, gyors döntést igénylő helyzetok engem nem inspiráltak, bár megszállottaknak a változatos elnyerhető Achievements-ek gondolom csábítóak lesznek.

A multis rész egyik legnagyobb ereje a kooperatív opcióban rejlik, hisz együtt, nem egymás ellen küzdeni szuper feeling. Osztott képes módban (csak vízszintesen!) ez még igen nagy képernyőn is erősen szemeket próbára tevő feladat, de legalább van. Ellenben ha lehetőséged van gépeket linkelni, garantáltan elsöprő élményben lesz részed, főleg magasabb nehézségi fokozatokon!

A klasszikus, egymás elleni multis harc – köszönhetően a nem túl ötletesen megtervezett helyszíneknek –, talán kiábrándítóan hangzik, de *sehol sincs* a Halo epikus csatáihoz képest. Bizonyos pályák annyira egysíkúak, aprócskák, mintha egy csőben egymásnak eresztenék a két brigádot, akik vagy rögtön kezdéskor bekempelnek, vagy középen összetalálkozik a két team, aztán lesz ami lesz. A „körforgalmat" használó, taktikázást, hátbatámadást, bekerítést vet átugrálnak, beállnak a tűzvonalamba, és igencsak rapszodikus teljesítményt nyújtanak – néha lekaszabolják a teljes Locust hordát, máskor 10 másodperc alatt hülyére lövetik magukat. Ellenfeleink viszont nem egy buta brigád: állandóan takarásban vannak, lebuknak a célkereszt elől, és egészében véve nagyon jól harcolnak. *Legalább ők...*

Legnagyobb szívfájdalmam a GoW-val kapcsolatban mégis az – és itt most egy kicsit muszáj leleplezném –, hogy annyi élménynövelő faktort sem tettek bele, amit már a jelenlegi generáció is simán kirázott magából. Gyakorlatilag egy olyan helyszín van csupán, ahol a ravaszon kívül a fejünket is használnunk kell, és az az egy szem árva, erősen kötött járművezetős rész (+1 semmi különös vonatozás) is, ami a tesztverzióban volt (a bolti dobozosban is maximum kettő lesz, úgy tudom), tulajdonképpen szégyen a Halo szabadon használható, fantasztikus géppárkja mellett. Nincsenek ámulatba ejtő külső helyszínek, nem találkoztam levegőből csatázós



teket. Ebből adódóan egyjátékos módban egy idő után automatikusan taktikusan, lassan kezdesz el játszani (lapulás + hátrálás + helyezkedés = túlélés), ami okés, viszont multiban ez nálam többször is agyonvágta a játékélményt. Összességében ezt az részt szimplán jóra értékelem.

A szavatosság kérdése a legkényesebb és talán legszubjektívebb téma, tudom. Nos, én a GoW-ot körülbelül szűk 7 óra alatt játszottam végig, hozzá kell tennem, **elég ráérős tempóban**, normál, Casual fokozaton. Magánvéleményem, hogy így a game borzalmasan könnyű, és sajnálattal vettem tudomásul, hogy a rengeteg akció és ellenfél nélküli „üresjáratnak" (mész, mész, mész, és nem történik semmi) köszönhetően egy idő után már inkább csak a tájban gyönyörködtem. A főellenfelek túl könnyen, már-már primitíven egyszerűen győzhetők le, és egyszerűen nem értettem, hogy miért kell a legapróbb logikai feladat megoldására is – mint a kisegítő iskolában – külön felhívni a játékos figyelmét. Azért hülyék nem vagyunk! A nagyobb, izgalmasabb, megtorpanásra késztető „csatahelyzetekből" sajnos túl kevés van. Elágazásokkal, ha csak minimális számban is, de lehet találkozni – talán ezek miatt érdemes másodszor is végigvinni a játékot. Újrajátszásra a megnyitható további nehézségi fokoés bujkálást megkívánó, kifejezetten nagy kiterjedésű mapek sajnos hátrányban vannak – hiányoznak, a botokkal együtt.

A szavatosságra a fentiek tükrében még a legnagyobb jóindulatom ellenére sem tudok közepesnél jobbat adni: ha az ősöket kell felhoznom példának, a Halo single módban is sokkal tartalmasabb (hosszú pályák), multiban meg hát össze sem lehet hasonlítani a két game-et. A Killzone tájai sokkal változatosabbak, multis mapjei pedig komolyabbak.

Zene és hang terén a GoW jól teljesít. A főcímzene fülbemászó induló, a szinkronhangok (egy kedves ismerőssel :) nagyon királyosak, az effektek ülnek, néha kifejezetten vérfagyasztóak, de a fegyverek hangja messze nem karakteres, nem elég markáns. Úgy érzem, ez egy erős jó.

A GoW hangulata, bár igen hullámzó teljesítményt adnak a pályák, nagyon pöpec. Az erősen foghíjas tartalom ellenére vannak kifejezetten vérpezsdítő csatajelenetek: egyszer belekeveredtem például egy olyan sniper-akcióba, amihez hasonlót az Ellenség a kapuknál filmben láttam, ahol is ugyebár egy kihajolás volt egy lövés, egy lövés pedig egy halál. Negatív példaként kell felhoznom viszont csapattársaim mesterséges unintelligenciáját: ha kell, ha nem, minden apró körésszel (lásd pl. Nam '67, ez sem volt a tesztverzióban), sem nehézfegyverekkel (pár leszúrt géppuskán kívül) – nincs semmi olyan, amit a kurrensgen játékokból átvéve simán megcsinálhattak volna nextgen látvánnyal. Jó, jó, de messze nem kiváló.

A GoW egy csodálatosan szép játék, egy igazi referenciamunka. Vérpezsdítő adrenalinfröccs. Ezt tudja az U3 motor, lehet álmélkodni! Ha csak egy kicsit is kedveled a háborús-lövöldözős stuffokat, mindenképpen vásárold meg. Frankót fogsz vele szórakozni. Egy dolgot azonban ne várj tőle: *megváltást*. Ez még nem az új Halo!

Martin

GEARS OF WAR

MICROSOFT / EPIC
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos (multi 1-8), xbox live, system link, 480p/720p/1080i, dd 5.1

✔ bődületes grafika és látvány, filmes jelenetek, vérbő csihi-puhi, co-op
X üresjáratokkal teli akció, kevés eltérő helyszín, hosszútávon uncsi vs multi

ha van live-od:	ha nincs:
9 pont	**8 pont**





WILSON MONDJA



Kramer kontra Kramer: a nextgen korszak beharangozójának kikiáltott Gears of Wart övező elvárások miatt egymás véleményét nem befolyásolva vettük górcső alá azt, amit mi is vártunk, akarattal vagy a nélkül feltüzelve magunkat az elénk táruló élményekre. Pozitívumok és negatívumok egyaránt adódtak: a ringben most a két oldal csap össze.

PRO

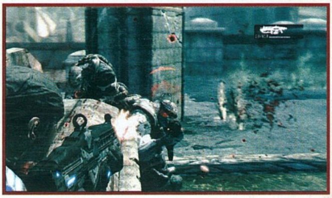
A Gears azzal rendelkezik, amely manapság annyira ritka cikk: stílussal. Még ha nem is túl eredetivel, de mindenképp van neki – a Warhammerből kölcsönzött alapszituáció, a permanens háború, illetve a szintén Watson novellából átemelt környezet és karakterek totális telitalálat, ami már önmagában eldönthetné a játszmát, legalábbis a művészi oldalról, mert ez bizony az: mosolyt csal az ember arcára, mikor mozgásban látja azt, amit először és utoljára 2004-ben szemlélhetett meg – techdemónak álcázva – még csak screenshotokon, ámulva és bámulva a "következő generáció" mámoros ígéretét. Eljött, itt van, duruzsol. És jó: a GoW érezhetően az első "igazán" újgenerációs fejlesztés, olyan, amely teljesen új alapokra építkezik, bár ha a játékmenetet nézzük, akkor ez nem teljesen helytálló, hiszen a kill.switch örökség letagadhatatlan. Ennek ellenére remek, hiszen a fedezékről-fedezékre való rohangálás tényleg olyan érzést kelt, hogy itt minden lövés halálos, a rambók pedig gyorsan hat lábbal lejjebb folytathatják a küzdelmüket. Végre kontextust kap a harc: a 36 órát feldolgozó események remek tempóban, látványos napszakváltással követik egymásat, gyakorlatilag bárminemű megszakítás nélkül, így a GoW érezhetően egy hatalmas kirakós játék egyetlen nagy darabkája, a permanens háború pillanatképe. Azé a háborúé, amelynek kimenetele jó videojáték-hagyományhoz méltóan ismét egy ember vállán nyugszik, ám ez jelen esetben abszolúte nem baj, nem csak stílusából, de a remekül összerakott háttérvilágából eredően. Látszólag minden klappol: de a helyzet nem ilyen egyszerű.

KONTRA

Sajnos az egyenletnek két oldala van, ennek pedig csak egy megoldása. A formula egyrészt nem hat az újdonság erejével, hiszen a Rodolfót játszó kill.switch már előtte a trükköt, másrészt pedig nem mutat túl azon a célon, hogy újradefiniálja a stílust, illetve, hogy megjelenésével ténylegesen eldördítse a nextgen startpisztolyt. Mert a látványvilágán felül – ami tényleg extravagáns, a fotorealizmus fogalmát maximálisan kielégítő massza – a GoW semmi olyat nem mutat fel, amely arról árulkodna, hogy ez a stílus új lépcsőfoka, az evolúciós folyamat sorsdöntő lépése. A nextgen az lesz, amikor nem kell láthatatlan, vagy a háttérbe olvasztott mesterséges falakba botlani, nem kell követni a folyosószerű lineáris pályavezetést, nem kell nézni a statikus alibitájat, nem kell azon meglepődni, ha valami rombolható, ha nem lesz az egész színjátékhoz hasonlítható szkriptzuhatag.







EGY HÁBORÚNAK NINCSENEK GYŐZTESEI, CSAK ÁLDOZATAI

A hype-cunami embermagas hulláma pedig teljes erejével lendült át a GoW-ot övező glórián, ami teli torokkal üvöltve rohant öngyilkos hadjáratra, aztán pedig mártírhalált halt: ha túl sokáig és túl sokszor tartod izgalomban a népet, előbb utóbb érdektelenné válik, a végeredményt látva pedig csalódik – és bizony a papírforma itt is hozta magát, mert a GoW első órája keserű szájízként birizgálja az ember ínyét.

Ez lenne az új HALO, a mindent vivő aduász, az, ami miatt azonnal a boltba kell rohanni X360-at vásárolni? Az objektív értékelés csak ábránd, önkéntelenül is muszáj a lényegében más stílust képviselő HALO-hoz mérni – a HALO legenda, a GoW viszont nem lehet az. Nem azért, mert rossz, korántsem, csupán nem annyira újszerű, nem olyan monumentális és nem annyira összeszedett. Pedig lehetne, hiszen a potenciál megvan benne és az alapok sziklaszilárdan állnak – de sajnos erejének csupán a töredékét használta ki. Érthetetlen, hogy miért nem hangsúlyozódott ki a konfliktus epikussága, miért nem építkeztek a karaktereknél a remek alapanyagból, miért nem teremtettek félt és hírhedt ellenfelet a Locustok hadvezéréből, miért nem lehetett érezni, hogy ez a háború nem a területért, hanem a túlélésért folyik. Miért nem lehetett látni azt, milyen volt és mivé vált ez a világ – miért nincsenek az eseményeket boncolgató dialógusok. "Mert ez csak egy akciójáték".

Igaz is meg nem is, mint a Mátyás király udvarába tévedő fondorlatos parasztlány, olyan a Gears is. Hoz is meg nem is: hoz akciót, kegyetlenséget és mészárlást, hozza a nagyszabású megközelítés ígéretét, mégis üres a kosara. Üres és kicsi: megszokhattuk, sőt, talán már lassan elvárjuk a 8-9 órás, de egységet alkotó szavatosságot, erre elénk rakja ennek a háromnegyedét, ami még barátok közt is kevés, főleg, mert a legnagyobb félelem végül nem vált valósággá, nem vált monotonná a lövöldözés: kissé kaotikussá viszont igen. Mert hiába üdvözlendő az "egygombos irányítás", ha az az esetek többségében inkább nyűg, mint pozitívum, mert a főhős nem azt csinálja, amit mi szeretnénk, ez pedig kényesebb esetekben azonnali halálhoz vezet. Mert hiába a művészi precizitással felépített helyszínek, az apróságok tömkelegével felcicomázott neogótikus építészeti remekművek, ha nincs idő és kedv nézelődni. Illetlenség lenne techdemónak titulálni, mert annál lényegesen több, hiszen az, ami jelen van pazar, ehhez kétség sem férhet. Lélegzetelállítóan gyönyörű, ez az, amire vártunk: csak az a baj, hogy a remek külső még nem elég az üdvözüléshez.

A Gears of War nem az a messiás, aminek olyannyira be akarta állítani az Epic és a Microsoft: ha ezt képesek vagyunk elfogadni és túllépni rajta, megláthatjuk azt az extravagáns külső mögött, ami a GoW valójában: egy igazán remek shooter, ami igencsak megéri a pénzét. Semmi több.

Wilson



A LEGO LEGYEN VELED









Ha a legnagyobb 2005-ös címek közé nem is sorolnám be a LEGO Star Wars-t, de a legötletesebbek alkotások jelölései között mindenképpen ott lenne/van a helye. A három új SW epizód történetét követve végigjátszhattuk az egyes mozisikereket az összesen 60 különböző LEGO figurával, méghozzá egy igen hangulatos kooperatív mód formájában, ahol nem csak az ügyességünknek, hanem az eszünknek is jó hasznát vehettük a különböző logikai feladványok megoldásakor. Játék varázsa az volt, hogy minden egyes szereplő más speciális tulajdonsággal rendelkezett, akik csak akkor gyűrhették le az akadályokat, ha csapatmunkában dolgoztak. Hangulat terén nem volt hiány, és a mászkálós pályákon kívül látványosabb űrhajós küldetéseket is végre kellett hajtani. Habár a LSW leginkább a kicsiknek szólt, véleményem szerint idősebbek is jól el voltak vele, de sajnos hamar monotonná vált, és a szavatosság sem volt ideális.

Örülhetnek végre a 360 tulajok is, ugyanis ők is kapnak egy kis ízelítőt a LEGO Star Wars lázból, amely idén még sokkal jobb formát is mutat, mint tavaly. A Traveler's Tales-nek hála egy jól játszható és humoros akciókalanddal bővült a kínálat, mely gyakorlatilag most már minden korosztály számára ideális, és multiban is nagyon ütős.

Az LSWII sokban hasonlít ugyan az elődre, ám bőrlehúzásnak semmiképpen sem érzem a folytatást, ugyanis teljesen érthető módon most a klasszikus részek kerültek „meglegósításra". Amit komolyabb változást tapasztaltam, az a játékmenet színesebbé tétele, pl. változatosabb akció, még több építés, valamint gyakoribb és szabadabb járműhasználat. A korábban tapasztalt monoton érzést itt szinte egyáltalán nem tapasztaltam hosszú órák után sem, a szavatosság is jócskán ki lett tolva, és már felnőttek számára is van olyan komoly, hogy hosszasan leüljenek elé játszani.

Ráadásul meglepően jól néz ki, akár az SD, akár a HD verziót tekintem, ugyanis ennél a játéknál nem láttam nagy különbséget. A remek kis demót mindenképpen érdemes letölteni hozzá.

Nem kell semmi magasztosat képzelni a LEGO SW II játékmenete mögé, és nem is akar többnek látszani, mint ami. Egy szórakoztató aranyos kaland az egész család számára, ahogy az a nagy könyvben meg van írva: a klasszikus Csillagok háborúja trilógia LEGO világban. Ha egyetlen jelzővel kéne illetnem a játékot, azt hiszem az „elragadót" választanám. Egyetlen negatívumot tudnék csupán felróni neki, mégpedig hogy nincsen online kooperatív mód.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

LEGO STAR WARS II - THE ORIGINAL TRILOGY

LUCASARTS / TRAVELLER'S TALES
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX, GC, PSP, NDS

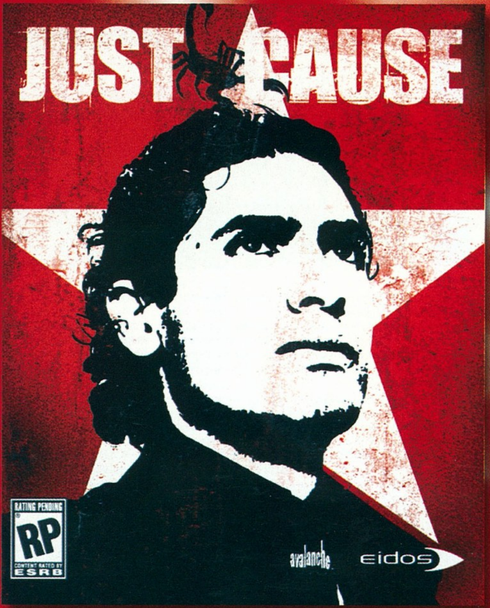
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

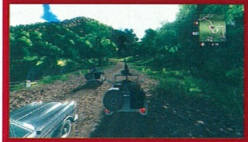
1-2 játékos, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, mentés 4 mb

✔ egyszerű, ám mégis hangulatos játékmenet
X nincs online kooperatív mód

8 pont

TRÓPUSI KALAND









A GTA elemekből építkező Just Cause akciójátékról már olvashattatok Dae-től az előző számban egy 2 oldalas bemutatót, most pedig végre megérkezett a 360-as verzió is, amely nem szimplán jobban teljesít a kurrensgen verzióknál, de szinte ég és föld a különbség közöttük. Az 1025 négyzetkilométernyi bejárható terület már hangzásra sem semmi, élőben meg még inkább magával ragadó élmény. Ráadásul a JC azon 360 játékok egyike, ahol nagyon is számít, hogy HDTV-n, vagy normál TV-n nézzük. Kezdjük a gyengébbikkel. SDTV-n a grafika első látásra közepesnél alig tűnik szebbnek, mindenütt eltúlzott motion blur effekteket látni, mindezt kissé bugyután festő járművekkel és ellenfelekkel párosítva. AZONBAN, menjetek csak be a dzsungelbe, tutira le fogtok hidalni (demo letöltése kötelező). Ilyen realisztikus és gyönyörű növényzetet én még nem láttam játékban, komolyan mondom. Far Cry, Oblivion? Ugyan már. Egyedül a Crysis képes ezt a „dzsungeles" látványt überelni. HD felbontásban ugyan nem lesz sokkal szebb az erdő, viszont az egész környezet egy nagy vizuális orgia élménnyé válik. Merülj csak el az óceánban, és fürödj meg a korallzátonyban, egyszerűen döbbenetes. A normál TV-n zavaró motion blur effekt pedig egy viszonylag kellemes melegebb színvilágot kölcsönöz, mely még varázslatosabban adja vissza ezt a pazar trópusi szigetet. **(A MB ki is kapcsolható... Martin)**

És hogy a játék tartalmáról is mondjak pár szót, Ricco Rodriguez egy vakmerő titkos ügynök, akivel a szabadon bejárható szigeten bármelyik járművet meglovagolhatjuk, akár szárazföldön, akár vízen, akár levegőben. San Esperito egy meseszép trópusi paradicsom, melynek szépségét beárnyékolja a diktátor El Presidente általi keserves elnyomás, fenyegető nukleáris programjára pedig már a világ is felfigyelt. A küldetések könnyedsége, és a különböző végrehajtható kaszkadőr mutatványok mind-mind egyetlen célt szolgálnak: szabadon szórakozni kedvedre. Rendkívül boldogan fogadtam a Total Overdose-ra hajazó komolytalanul könnyed játékmenetet, és a Mercenaries-re emlékeztető felhozatalt az irányítható járművek terén. Persze kétségkívül akadnak sokkal igényesebb, vagy maradandóbb alkotások a videojáték történelemben, és szintén negatívumként említhető a sok-sok bug (pl. poligon átfedési hibák). Ám ha szimplán csak egy könnyed akciódús GTA-ra vágysz, amely egy gyönyörű és hatalmas trópusi szigetet, valamint egy roppant kötetlen játékmenetet kínál, akkor a Just Cause a te játékod.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

JUST CAUSE

EIDOS INTERACTIVE / AVALANCHE STUDIOS
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, mentés 984 kb

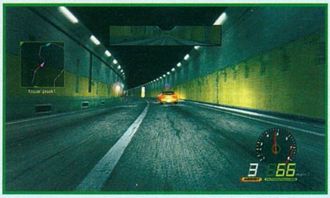
✔ gyönyörű környezet, hatalmas bejárható terület, könnyed akciódús játékmenet
X bugos

7.5 pont

Import Tuner Challenge



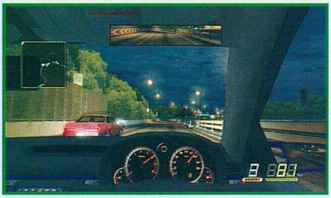


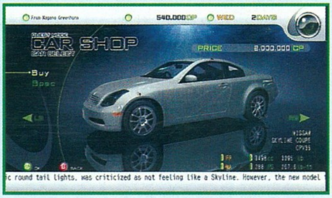


Biztosan sokan találkoztak már közületek a Tokyo Exreme Racer (másnéven Tokyo Highway Challenge) sorozattal, mely anno Dreamcaston még igencsak újdonságszámba ment, és jómagam is két kellemes hetet töltöttem el a második rész mellett. Hogy miért is volt akkoriban közkedvelt a széria, arról részben az izgalmas valós háttér tehetett, miszerint állítólag tényleg versenyautósdit játszanak egymással a különböző bandák Tokió autópályáin. Az illegálisan tuningolt Skyline-okkal meg NSX-ekkel pedig olykor a 300 km/órás sebességeket is meghaladják, ami nem éppen veszélytelen az esti forgalom között cikázva. Másrészről ott volt az akkoriban igen egyedinek, és talán minimálisan forradalminak számító játékmenet is, amit leginkább három fő elemből állt. Egyrészt fel kellett kutatni az éjszakai autópálya körzetben a riválís bandákat, majd ha találtam egy ellenfelet, egyszerűen csak rá kellett világítanom a fényszórómmal, majd kezdődött is a verseny. A maximálisan beautókázható terület, főleg miután mindent megnyitottam, annak idején igen csak nagynak számított, a viszonylag ritka esti forgalom közötti szlalomozás pedig nem kevés szabadságérzetet kölcsönzött. A riválisok becserkészéséhez pedig egy idő után szorgosan utána kellett nézni a kis háttérinfóknál, hogy melyik bandát hol leljük meg. A másik elem az SP Battle, vagyis maga a versenyzés köztem, és egy rivális bandatag között. A leginkább verekedős játékokra emlékeztető rendszernek köszönhetően gyakran igen izgalmas harcok alakultak ki. A rendszer lényege, hogy annak a kocsinak fogy az „életereje", aki hátul van, és persze olyan mértékben, amennyire lemaradt. Ütközések esetén külön veszítettünk az SP-ből, de pl. törésmodell direkt nem volt a játékban, hogy a kocsi technikai paraméterei ne változzanak. A harmadik elem pedig a tuningolás, melyet a versenyzés során szerzett lovettával finanszíroztunk. Itt egyrészt egy egyszerűsített Gran Turismo jellegű tuning állt a rendelkezésünkre, azzal a különbséggel, hogy a legkisebb változtatás is marha drága volt, másrészt egy akkor még máshol nem tapasztalt dögös vizuális tuning is a rendelkezésünkre állt. Ez utóbbi azért is érdekes, mert én bátran állítom, hogy a TXR sorozat a hiányzó láncszem az NFS: Undergroundhoz vezető játékevolúcióban.

MARTIN BELESZÓL!

Ha nem lenne az NFS, ez lenne a nagy illegális autóversenyes okosság – de hát van. És hát ugye az NFS a nagy, a színes, a szagos. Érdekes egyébként, hogy kifejezetten ennek a sorozatnak, és az általa képviselt kissé elvont autós stílusnak a mai napig, a Dreamcast verzió megjelenése óta vagy egy szűk rajongótábora, gondolom ők rá fognak izgulni.





Ezek után nem is kell az embernek sokat játszania az **Import Tuner Challenge**-el, hogy világossá váljon számára, ez egyértelműen remake-je a DC-n debütált sorozatnak, még ha nem is hivatalosan. Habár az eredeti szériát igen csak jól ismerem, nem volt szerencsém egyetlen PS2-es reinkarnációhoz sem, így most kizárólag arról fogok írni, hogy miben nyújt többet az ITC az egykori őstől. Először is kezdjük ott, hogy szinte megmerném rá esküdni, hogy ez gyakorlatilag 90 %-ra ugyanaz az autópálya körzet, amihez 5 éve is szerencsém volt. Itt is megtalálom ugyanazt a két oszlopokkal elválasztott alagutat, a hatalmas 3 sávos egyenes autópálya szakaszt, a lámpafényekben úszó gyönyörű éjszakai hidat, és persze a szokásos kétsávos mérsékelten kanyargós autópálya szakaszokat, rajtuk az elvétve autókázó kis mazsolákkal. A versenyzés rendszere maradt a régi, leszámítva, hogy olykor három ellenfél ellen is küzdhetünk egyszerre. Értelemszerűen itt csak akkor nyerhetünk, ha mind a három kocsit képesek vagyunk lehagyni. Sajnos itt is viszonylag megritkulnak az új riválisok, ahogy elérünk a játék 30-40 %-ához, ám szerencsére ezen némileg segít az új Parking Area (PA) részleg. Innen nem csak SP harcok indulnak, hanem futamok is, ahol egy adott célt kell előbb elérni, mint az ellenfél. Újdonságnak számít az ún. „Wanderer" csoport is, melyek független magányos farkasok, nem tagjai egyetlen bandának sem. Ha velük akarunk versenyezni, különleges kívánságoknak kell eleget tennünk, pl. legyen elég tapasztalatunk, aznap legyen ő az első riválisunk, vagy ne legyen hátsó spoilerünk. A tuningolás drágább, mint valaha, ám ha mindent megnyitottunk, a lehetőségek tára leginkább a Forzához illetve az Undergroundhoz mérhető. Viszonylag kevés japán modell áll a rendelkezésünkre, ám lehetőség nyílik legyőzött Bossok komplett járműveinek megvásárlása. A játszhatóság igen kellemesnek mondható, stílusra leginkább félárkád az ITC. Külön dicséret a nitro bevezetéséért, melynek köszönhetőn ellensúlyozhatjuk a (főleg kezdetben) sokszor jobban gyorsuló ellenfelekből adódó hátrányunkat. Megmaradt az az idegesítő része a játéknak, miszerint ha egy verseny közben az ellenfelem egy elágazásnál nem arra fordul be, amerre én, akkor az egy döntetlent jelent. Ám jó hír, hogy ezzel itt most nagyon ritkán találkoztam, és bár anno rengeteget káromkodtam, most gyakorlatilag gond nélkül kifuttattam a játékot 50 %-ig. Grafikailag kellemesnek mondanám, de semmi extrát nem találtam benne, így nem igazán hívnám nextgen látványnak, de azért pl. a replayek nem rosszak. Néha tapasztaltam minimális belassulást, ám ez sem vészes.

Hogy kinek is ajánlanám az Import Tuner Challenge-et, az egy érdekes kérdés. Először is, akinek annak idején bejött DC-n a TXR 1-2, az most is nyugodtan próbálkozzon vele. Akinek még teljesen új, annak is bátran ajánlom, hiszen ez a játékrendszer akkoriban legalább 8 pontot ért. Azt azonban hozzá kell tennem, hogy a TXR sorozat megjelenése óta legalább 5 év telt el, 360-ra pedig ez már nem elegendő. Az akkoriban szabadságérzetet nyújtó játékmenet pedig mára gyakran monotonnak is tűnhet, főleg egy Test Drive után. A tanácsom tehát, bárki nyugodtan próbálkozhat vele, de csak mint B kategóriás autóverseny gondoljatok rá.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

IMPORT TUNER CHALLENGE

UBISOFT / GENKI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos (2 xbox live), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, mentés 240 kb

✔ sp battle (online is), éjszakai vezetés, részletes tuningolás
X mai szemmel monotonnak tűnhet, nextgen játéknak kevés

6 pont

ELVARÁZSOLT KAROK

Ritka madár a JRPG a Microsoft egén – az Xbox, majd a 360 (lassan biztosan elkönyvelhető) japán bukása okán lett ilyen japáni szerepjátéktól mentes övezet a két konzol, annak ellenére, hogy a konkurens masinák hemzsegtek a jobbnál jobb, vagy épp a középmezőnyt erősítő daraboktól. Ez nem lett volna feltétlenül baj (hiszen előnyös lenne, ha stílusok szerint klikkesedne a konzolbiznic és nem alaptalan rajongói megnyilvánulások alapján), ha jöttek volna csőstül a tradicionális CRPG-k: de nem jöttek. Volt ugyan két pokolian jó – a zsenialitás határmezsgyéjén mozgó – Star Wars KotOR epizód, valamint egy az ígéreteit teljesíteni nem tudó, mégis remek Fable, de aztán ennyi, vége szakadt a mesének. Pedig szeret kockákat dobálni és tapasztalati pontokat gyűjteni az Xbox gamer is, már ha hagyják neki. A helyzet szerencsére határozottan változni látszik, egyrészt mert muszáj neki, másrészt, mert bár a számok tekintetében korántsem halad olyan jól a szekér, mint azt a kiváló felhozatal alapján az átlagjátékos gondolná, jelentősen javult a brand megítélése. Ugyhogy idén japánország kap egy már bemutatásakor díjnyertes Blue Dragont, aztán pedig egy a maga apokaliptikus vetületével gyönyörű Lost Odyseey-t – később bizony jönnek Európába is, ki tudja mekkora késéssel. Mert bizony jött a *From Software* lombikban tenyésztett **Enchanted Arms**-a is, igaz, durán ? évvel a debütálása után de itt van: örüljünk?

BORVIRÁG ÉS SZVÍTHÁRT

100 éve annak, hogy véget ért a Gaiát sújtó utolsó nagy háború – a Gólem Háború, ahogy manapság nevezik. Már senki sem emlékszik arra, hogy miért tört ki és mi volt a célja, egyesek azt sem hiszik el, hogy léteztek olyan lények, amiről a mesék szólnak. Pedig léteztek, a mágia magas fokú fejlettségével egyesek olyan mesterséges lényeket hoztak létre, amik minden parancsukat teljesítették, akár még haláluk után is. Ám egy napon a gólemek ki tudja miért gazdáik ellen fordultak, megtámadták a legnagyobb városokat és kitört a harc. Hosszú küzdelem árán sikerült visszaszorítani a támadóhordát, a legerősebb, úgynevezett „ördögi gólemeket" pedig mágikus zárral a föld mélyére rejtették. A mágia a háttérbe szorult, előtérbe került a technika, a fejlődés meglódult, mindent haladt a maga megszokott módján, míg egy nap úgy nem döntött a világ legtávolabbik szegletéből előbújt sötétség, hogy itt lenne az ideje újból előmerészkedni: egy ismeretlen gonosz feltörte a pecsétet, újból elhozva a gólemek fenyegetését a békés, idilli világra. Ám akad valaki, valaki, aki még nincs tisztában a képességeivel, valaki, aki véget tud vetni a kitörőben lévő konfliktusnak – a fiatal Atsuma még nem is tudja, hogy milyen kalandnak néz elébe.

Atsuma viszont az első két-három órát követően nagyon is megtudja, hogy milyen a világ megmentésére szakosodott kiválasztottnak lenni és levedleni azt a lusta, kicsapongó és álmatag hozzáállást, amivel eddig vígan elboldogult. Kár, hogy az írógárda ezt nem tette meg: az EA mint látható a legelemibb sablonokból építkezik, ha a történetre kerül a sor. Sekélyes, erőteljes mangaonoid jegyekkel rendelkező szereplők és mellékkarakterek – utóbbiakban bevallottan túlteng a homoszexuális beállítottság, mely egyrészt üdvözlendő, mert már unalmasak voltak a látenshomokosok (és a látványosan került téma), másrészt viszont kissé nyugtalanító, tekintve, hogy az EA első pár percében a populáció jelentős hányada a köztes tábort erősíti – kötelezően belerakandó konfliktusok a csapat tagjai között, kihagyhatatlan kliséesemények: vagyis minden, ami mellőzi az eredetiséget. Kivéve a harcrendszert, ami a maga módján kifejezetten ötletes: nézzük hát meg, hogy mivel is állunk szemben.

BETYÁR A HOLDON

Tessenek elfelejteni mindent, ami eddig a Final Fantasy-ban, a Dragon Quest-ben és a hasonszőrű JRPG-kben láttunk – ha valamihez hasonlítani kéne az EA rendszerét, akkor a legjobb, ha a Fire Emblemre, valamint a Final Fantasy Tactics-ra gondolunk. A tényleges pofozkodásnak helyet adó aréna egy 4*3 kockára osztott sakktábla, ahol a maximálisan négy főből álló parti körökre osztva csap össze az ellenfelekkel. A táblán megadott mező erejéig szabad a mozgás, majd ezt követően támadás indítható. Minden egyes offenzív mozdulat megadott területet ér el, közelharcosoknál általában az előtte lévő mezőt, távolsági varázslatokkal és fegyverekkel brillírozó karaktereknél akár egy több mezőt lefedő nagyobb szeletet – valahogy úgy, mint a sakkban. Az egymás mögött álló szereplők bizonyos fokú védelmet élveznek, így ha a leghátsó személy előtt van legalább egy másik személy, a támadás utóbbit jóval nagyobb mértékben sújtja. A dolgot bonyolítja, hogy a szereplők elhelyezése a griden (rács) – mert így hívják a drágát – minden alkalommal más és más, így taktikázni létfontosságú, főleg azért is, mert minél kevesebb kör alatt végzünk, annál több ún. VP üti a markunkat. Üdvözlendő és egyszersmind hihetetlenül játékosbarát megoldás az, hogy minden egyes harcnál automatikusan feltöltődik a csapat HP-ja és EP-je (utóbbi kell a speciális skillek elsütéséhez), valamint minden negatív tényező – mérgezés, eszméletvesztés – eltűnik, így lényegében minden egyes küzdelemnél az ellenfelek egyenlő feltételek mellett, maximális fair play szabállyal eshetnek egymásnak. Ám az említett VP – ami folyamatosan fogy! – kötelezően feltöltendő a megfelelő állomásoknál, mivel ez felel a karakterek állóképességéért, a gyengébb VP-jű szereplőket ajánlatos lecserélni és friss húsokat behozni. Második üdvözlendő metódus: a harcosaink nem távoznak végleg az élők sorából. Ha a HP értéke nullára degradálódik, a szereplő kiesik a harcból, ám ha egy társa három körön belül életet lehel belé, folytathatja a küzdelmet. Ha ez nem sikerül, akkor sincs baj, mivel a küzdelem végeztével magától feltámad / felgyógyul. Baj akkor van, ha az utolsó ember / a főszereplő túlságosan megégeti magát, ekkor bizony bevillan a Game Over felirat.

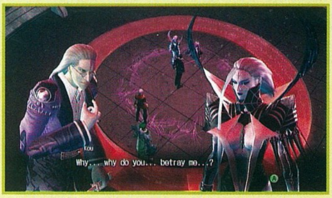
Miért is kell az a kritérium, hogy „ha ember"? Nos azért, mert az Enchanted Arms nagy hangsúlyt fektet a gólemek fejlesztésére. Gólemet már az első órában szerzünk, később pedig mellékküldetések vállalásával újabb és újabb szerezhető, egész pontosan szintetizálható megadott alapanyagokból – cipelhető mennyiségük nyolcban maximalizálódott. Mire is jó a gólem? Arra, hogy harcoljon, sokat és hatékonyan. A gólemek lényegében csak skilleket használnak, azokból viszont a legerősebbeket. Ráadásul a többségük egy bizonyos elementálhoz tartozik, ami akár tripla sebzést is okozhat. Az egymást ütő elementálok egyértelműek, a tűz a víz ellen jó, a szél a föld ellen, míg a fény a sötétséget übereli.

A kérdés mégis áll – tényleg annyira jó ez a harcrendszer? A válasz tömör és egyszerű: az. Bár eleinte kissé kaotikusnak és nehéznek tűnik kimászni a statisztikák tengeréből, az alapok megértése után minden úgy megy, mint a karikacsapás. Nincs unalmas, felesleges tápolás, gyakorlatilag egy-két szívósabb főszörnyet tekintve gond nélkül átverekedheti magát az egészen még a leglaikusabb koca RPG-s is, gondja nem nagyon lesz, ráadásul az esetleges vereség frusztrálni sem fogja, köszönhetően a felvázolt játékosbarát mozzanatoknak. Ha már problémát kell keresni, akkor az egyértelműen a hihetetlen linearitásban, illetve a néha logikátlan triggerelésben keresendő















– nem egy szituációban az adott terepen lévő összes (!) szereplővel beszélni kell, mire rájövünk a továbbjutás kulcsára, pedig a térkép általában nagy vörös körrel jelzi, hogy éppen merre van dolgunk. A másik fájó pont talán a kizárólag sétára alapozó közlekedés jelentheti – főleg, mert olyan vadítóan jól fest a magasvasút Yokohamában.

MEGSÁRGULT KONFETTIK

Az ellentmondásosság nem csak a játékmenetre, de a körítésre is vonatkozik: az EA-ról fájóan lerí, hogy elsőhullámos 360 cím (hisz mint említettük volt, Japánhonban már jó ideje a piacon van), ha valamihez hasonlítani lehetne az által nyújtott lyen borzalmasan alacsonyak, a néhanapján feltűnő clipping hibák még megbocsáthatóak, ám az újra és újra felhasznált elemek kevéssé. A szabadva kilépve, ha drasztikusan nem is, de mindenképp változik a helyzet, nem egy helyszín tényleg lenyűgöző – főleg az olyan járulékos effekteknek hála, mint a kezdetleges bloom és hdr – ám az összkép mégis felemás.

A hangszekció ennél is rosszabb, az angol szinkronrendező nyilvánvalóan a lehető legszűkösebb büdzséből garázdálkodott, a végeredmény olyan is lett: istennek – és az Ubisoftnak hála – ritkán látható módon rajtahagyták a korongon a teljes japán dialógust, amit azon mód fokozottan ajánlott is bekapcsolni: nem csak a hangulatot dobja meg alaposan, de be is mutatja, hogy milyen egy jó szinkron. Üdvözlendő dolog: re-











teljesítményt, leginkább a PS2 krémjét hozhatnánk fel – az pedig nextgen esetében nem épp jó ismérv. Bár maguk a karakterek viszonylag jól festenek, kellőképpen részletes mind az arcuk, mind a ruházatuk, mozgásuk már nem ennyire fényes, az FF8-at idéző „úszófutás" kellemes mosolyt csal az ember arcára, a dialógusok alatti mozdulatlanságuk viszont nem éppen. Ráadásul ezek a párbeszédek borzalmasan alacsonyfelbontású, pontosan ezért teljesen elmosott rajzok (!) előtt zajlanak, melyek nem egy esetben jelentősen rombolják a hangulatot, mivel oda nem illőnek, túlságosan is reálisnak hatnak, megtörik a fantasy illúziót. A helyszíneket borító textúrák némely he-

mélhetőleg a következő generációban már általános lesz, főleg a konkurens lemezformátumon, ahol erre igazán van hely. A zenei részleg viszont borzalmas, kevesebb, mint fél tucat melódia szól a háttérben, ráadásul az esetek többségében ezek helyzet kötöttek, vagyis az adott részen csak és kizárólag egy darab ismétlődik, ami tekintve a néhol fél órás bóklászást több, mint idegölő.

AKAD MÉG A SZUTERÉNBEN

Hiba lenne pusztán azért pozitívan diszkriminálni az Enchanted Arms-t, mert egy olyan platformra jelent meg először, ami sem eddig, sem a jövőben nem fog dúskálni a JRPG-kben – nincs komolyabb baj az EA-vel, csak egyszerűen nem mutat fel semmi olyat a remek harcrendszerén kívül, amely kiemelné az alig egy-két sémát használó tömegből. A sztori nem mutat túl az unalomig ismert kliséken, a furnérlemezből összetákolt karakterek, illetve az elképesztő linearitást azonban úgy-ahogy ellensúlyozzák a játékosbarát momentumok, ám ez még mindig kevés az üdvözüléshez. Nem rossz, de lesz még ennél jobb is, hiszen hamarosan útnak indul a JRPG flotta – csak tessék kivárni, míg földet ér!

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Volt alkalmam legalább 5-6 órán keresztül végigkövetni a játék elejét, és azt kell mondanom, abszolút kellemesen csalódtam. A kezdeti, elég erősen szájbarágós betanító szakasz után kinyílik a lehetőségek tárháza, és ha nem is Final Fantasy 7 szintű, de mindenképpen használható game kerekedik ki az EA-ból. A négyzethálós, lépegetős harc nagyon bejött, és a városból kikerülve egészen fincsi grafikájú, nyílt tájakat láttam. Ráillik a jelző: JRPG light!

ENCHANTED ARMS

UBISOFT / FROM SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 játékos (2 online), dd 5.1, 480p/720p/1080i

✔ remek harcrendszer
X teljesen átlagos

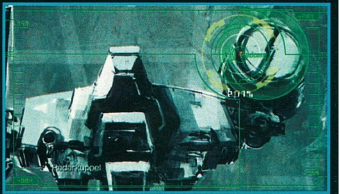
7 pont

EMLÉKTÖREDÉKEK NYOMÁBAN











– Halló! Szia Dae! Vészhelyzet van, ismétlem vészhelyzet!
– Na mizújs, Stil! Már megint kifogott rajtad egy játék?
– Rosszabb. Nem is játék. Big Boss nekem osztotta a **Metal Gear Digital Graphic Novel**t. Tudod, újabb képregény PSP-re. Interaktív meg minden. De nagy gáz van! Hasonló a helyzet, mint az SH Experience-nél, csak ez most nem rémálom, hanem a rideg valóság.
– Jól van, no para, ugorj át, megoldjuk a problémát.

Kevéssel később, egy szupertitkos BKV* eszköznek hála, madárpókok és életnagyságú Alien szobrok közt, Dae bázisán folytatódik a társalgás. (*Body Kinetic Vehicle)

– Dae, tuti hogy rá fognak jönni!
– Kik és mire?
– Hát az olvasók! Arra, h… hogy én nem emlékszem semmire.
– Na ne szórakozz, Stil! Ugye nem azt akarod mondani, hogy gőzöd sincs az MGS világáról, történetéről, szereplőiről?
– Valahogy úgy. Olyan, mintha mentális manipulációval kitörölték volna az összes ide vonatkozó emlékemet.
– Akkor te tényleg nagy bajban vagy! Tudod mi történik, ha kiderül, hogy semmi fogalmad az MGS-ről? Big Boss bezár a szerkesztőség titkos földalatti cellájába. Abba, amelyiket kitapétázta az 1999. januári Konzol MGS tesztjével. Aki oda kerül, azt állítólag addig sokkolja elektromos árammal, míg a szerencsétlen fejből fel nem mondja a híres tesztet visszafelé. Úgyhogy azt ajánlom, ne is késlekedjünk tovább. Mutasd azt az UMD-t!

A lemez felpörög, a képernyőn Kojima logó jelenik meg. Dae összerezzen, mint valami szentséges ikon láttán. Szakrális állapotát a főmenü zavarja meg.

– Melyiket válasszam, Stil? Status Memory, View Simulation Data vagy Solid Snake Simulation? Mondd már, mivel tudom elindítani?
– Csak nyomd meg a Selectet.
– A nyelvválasztást? Minek? Hogy ezt is franciára állítsuk? Szó sem lehet róla. Maradjon csak angol. Vagy olasz, német, esetleg spanyol, a fülembe ültetett Bábelhalnak végül is tökmindegy.
– Ok, akkor indítsd a Solid Snake szimulációt.

„Somewhere in the Western United States." A képernyőn feltűnnek a többszörösen kitüntetett ausztrál illusztrátor, Ashley Wood rajzai. Elmosódott, vízfestékszerű állóképek váltják egymást különféle animációkkal. A háttérben ütemes zene szól. A szereplők nem beszélnek, a történet a szövegbuborékok feliratában bontakozik ki: Solid Snake megbízást kap. Egy alaszkai szigetet elfoglaltak a Foxhound terroristái, Psycho Mantis, Sniper Wolf, Decoy Octopus, Vulcan Raven, Revolver Ocelot és Liquid Snake. Nukleáris csapással fenyegetnek, ha nem kapják meg követelésük tárgyát, bizonyos sejtmintákat. Túszmentés is tartozik az akcióhoz. Snake a tenger mélyéről, egyszemélyes SDV* segítségével közelíti meg a célpontot (*Swimmer Delivery Vehicle). Ekkor Dae felkiált…

– Hé, hiszen ez nem más, mint az első MGS sztorija! Ezt eddig miért nem mondtad?
– Elvesztek az emlékeim. Tudod, kitörlődtek. Ezért kértem a segítséged. Igaz, már nekiálltam újra összerakni a képet.
– Nekiálltál összerakni?
– Igen, megmutatom hogyan, csak meg kell nyomni a négyzetet. Látod, beléptünk abba a képregénykockába, ahol a történet éppen tart. Most az analóg segítségével egy kurzort mozgatok a kimerevített kép felületén. Ezzel Solid Snake emlékeiben kutatok. Amikor rátalálok egy emlékre, csipogással jelez a kurzor. X-szel tudom rögzíteni az emléktöredéket. Rengeteg emléket találtam már személyekről, tárgyakról, szituációkról, sőt olykor még egy-egy gesztusról is.



– Ez nagyon jó! Most már értem, miről beszélsz, Stil. Nemcsak Solid Snake fejében, hanem saját emlékeidben is keresgélsz. Hát azt jól látom, hogy 3D-ben mozog a kép, mikor az analóggal vizsgálódsz?
– Így van. Az egymás mögötti rétegek csúszkálása 3D hatást kelt.
– Rétegek?
– Igen. A kimerevített jelenetek többsége nem egyszerű statikus kép. Két-három, sokszor még ennél is több rétegből tevődnek össze. A rétegek mögé, a kép belsejébe a négyzettel tudsz zoomolni, a háromszöggel pedig vissza. Számos rejtett emléket, sőt Kojima emblémákat is találhatsz, ha kellő alapossággal átvizsgálsz minden jelenetet.
– Na jó, de mi értelme folyton megállítani a sztorit?
– Természetesen a megtalált memóriafoszlányok összekapcsolása a cél. Ezt a Memory Building mód háromdimenziós terében tudod megtenni, ahol Snake önmagáról alkotott emléke áll a középpontban. E köré építed, mint valami absztrakt ágrajzot, agyának teljes emlékállományát. Eltart egy darabig, míg a több mint 300 emlékdarabot összerendezed.
Oké Stil, minden világos. Most koncentráljuk a te emlékeidre. Van egy jó ötletem. Vedd le a polcról a Metal Gear első részét. Szépen nekiállunk végigjátszani. Amíg én nyomatom a tévén, te PSP-n követed az eseményeket. Meglátod, a végére minden emléked a helyére kerül.

Stiletto















Klón: „egyetlen kiindulási egyedből, teljesen ivartalan szaporodással leszármazott sejtek v. szervezetek csoportja; egy ilyen egyed.” *Magyar Értelmező Szótár*

A játékiparban nem kell ilyen nyakatekert mondatokat használnunk, hiszen mindannyian jól tudjuk, hogy klónnak azokat a játékokat nevezzük, melyek egy egyszer már bizonyított alkotás direkt, vagy jobb esetben kis módosításokon átesett másik alkotás másolatai. Lehet szeretni őket, lehet elítélni azt a fajta kiadói kockázatkerülő magatartást, amely a „biztosra megyünk” elv alapján a replikák elburjánzását indukálta az elmúlt évek során, mindenesetre ami tény, az tény, a klónok több-kevesebb sikerrel, de támadnak.

A Sony megirigyelve a Nintendo kézikonzolokon rendkívüli népszerűségnek örvendő Advance Wars sorozat sikerét, és belső fejlesztésben kirukkolt a saját változatával, mely a keresztségben a Field Commander nevet kapta. Örülünk Vincent? Örülünk.

MEGÁLL AZ IDŐ

Az elmúlt évek során kevés olyan stílus maradt, melyhez olyan pozitívan viszonyulok, mint a stratégiai RPG-khez és a taktikai stratégiákhoz. A két stílus közti legnagyobb különbség, hogy míg előbbi végletekig kidolgozott fejlesztési rendszerével, kerettörténetével és „élő” szereplőivel hódít, addig másikat végletekig kiegyensúlyozott egységei és precízen felépített, izgalmas pályái miatt szeretjük. Maga a körökre osztott rendszer, a körönkénti „egy lépés – egy támadás” egységenként maga a kőbe vésett aranyszabály, ha megengeditek, hogy ezzel a kellemes képzavarral éljek. Teljesen mindegy, hogy a lassan húsz éve hódító Advance Wars vagy Fire Emblem sorozatra gondolunk, de elővehetjük akár a Front Missionöket, a Final Fantasy Tactics-eket vagy akár a Suikoden Tactics-et, ugyanazt látjuk: a felszínen azonos játékok mélyebbre hatolva igazi egyéniségekké válnak, melyekre azonos jegyeik ellenére sem aggatható a klón jelző. Egy mellékes gondolat: hogy minőségi stílusokon belül is milyen magas a tűrésküszöbünk, arra legjobb bizonyítékként a japán RPG-k szolgálnak, hiszen 15 éve arról szól mindegyik, hogy a világot romba dönteni vágyó főgonoszt egy maréknyi csapat (igen, a játékos) haláluk percében mindig megjavuló csicskások hadán keresztülverekedve legyőzi, de a végkifejlet előtt hatvan, húsz vagy két órával azért a sokkhatás kedvéért kiderül, hogy a főgonosz valójában a főjó (igen, ismét a játékos) testvére / apja / klónja / gyerekkori barátja, stb.

Visszakanyarodva a Field Commanderhez, viszonylag szűken kívánok írni a benne szereplő játékelemekről, ehelyett inkább javaslom a pontosan egy évvel ezelőtt megjelent számunk fellapozását az Advance Wars: Dual Strike-nál, a grafikától eltekintve ugyanis 98%-os az átfedés a két játék között.

MACHO TANKOK

Az elnagyolt, cuki tankokat és az erősen japán jellegű történetet és főhősöket a trendeknek megfelelően modern, terrorista-elhárítást előtérbe helyező sztorira cserélték a fejlesztők, azonban a látszat senkit ne zavarjon meg: a földi, légi és vízi egységek a legtöbb esetben hasonló tulajdonságokkal bírnak, mint az Advance Wars-ban tették. A körünkben minden egységünkkel tetszőleges sorrendben léphetünk és támadhatunk a jól megszokott kő-papír-olló elv alapján, ami esetünkben azt jelenti, hogy nincsenek legyőzhetetlen egységek, hiszen mindegyik rendelkezik mumussal, amely viszont egy harmadik egységgel lőhető rommá pillanatok alatt. Egyszerű gyalogosokkal azért ne rontsunk a nehéz tankoknak, használjuk inkább épületfoglalásra őket.

Az elfoglalt épületek vagy pénzt termelnek, vagy egységek gyártására lehet felhasználni őket, de biztosra mentek a készítők más tekintetben is, a képességek működését is szinte egy az egyben emelték át a Dual Strike-ból, kiosztott és benyelt sebzésektől töltődik egy mérce, amely ha félig megtelik, elérhetővé tesz egy gyengébb képességet, teljes feltöltöttség esetén pedig ennek a durvább nagytestvérét lőhetjük el. Apropó, sajnos abban sem sikerült nagy újdonságokat alkotni, hogy a legtöbb pályának ne az legyen a végcélja, hogy „irtsd ki az összes ellenséget vagy foglalj el egy bizonyos épületet”.

Már lassan én kérek elnézést, de több hasonlóságot nem írok le, annyi van.

HOGYAN SUNNYOGJUNK?

Nézzük az újdonságok szűk, de annál értékesebb körét.

Néhány épület egész ötletesre sikeredett, a napalmszóró például igen kellemes mind hatását, mind működési elvét tekintve. Ugyanígy jópofa ötlet a terep rombolhatósága is, bizonyos egységekkel ugyanis átrendezhetjük a különböző mezőtípusokat, így a sűrű erdőből gyért csinálhatunk, melyet tovább bombázva máris füves mező bizonyítja, hogy mindent a földdel tettünk egyenlővé. Ha épp nincs gyalogos egységünk az ellenfél városai közelében, akkor elfoglalás helyett azoknak is jól odasózhatunk egy rakétával, és a város máris feleannyi pénzt fog termelni onnantól kezdve. Sunyi de taktikus húzás, akárcsak az önmaguk álcázására képes egységek használata, melyek láthatatlanok ugyan, de körönként csak egy mezőt képesek mozogni.

A fent már említett képesség-rendszer bár nem új, de legalább rengeteg különböző fajta van belőle. A pályák előtt nem commandert választunk, hanem egy csoportot, amely saját skillekkel rendelkezik, és szerencsére ilyenből van legalább 30 féle.

NEM VERTEK BELÉ LELKET

A legnagyobb hibája a játéknak egyébként nem is a Dual Strike szolgai módon történő másolása, hanem az, hogy nem képes felnőni annak a nagyságához. Mint a cikk elején említettem, ebben a stílusban elengedhetetlen fontosságú, hogy végletekig precízen, ugyanakkor izgalmasan legyenek felépítve a pályák. Ezt többé-kevésbé még képes is hozni a Field Commander, de semmi többet. Nincsenek meg 3-4 pályánként azok az ötletek, amik akár másodszor vagy harmadszor játszva is szórakoztatóvá tennék a játékot, megnyitható extrák és alternatív játékmódok pedig nincsenek, így a kb. 12-20 óra alatt végigtolható 30 küldetés után kicsit hiányérzete marad az embernek. A japán zsenialitás, az apró kis sziporkák és a lélek hiányzik belőle leginkább, olyan, mint egy élvezetes futó kapcsolat, amire hetekkel később már alig emlékezünk. Nehéz emiatt az objektív értékelés, ugyanis ha az elmúlt tíz év hasonló játékait is figyelembe vesszük, akkor hat-hét pontnál nem érdemelne többet, ugyanakkor mégis szórakoztató és mindenképpen a legjobb PSP-s stratégiai játék (a két Metal Gear Acid-nél pl. mindenképpen szórakoztatóbb). Megkapja a nyolcast azzal a feltétellel, hogy nem csinálnak folytatást belőle, vagy ha mégis, akkor az nem csak szép, de okos is lesz.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Örülök, hogy végre van ilyen stuff PSP-re, de kissé húzom a szám, mert az Advance Wars tényleg odaveri őt. A kis kawaii mütyűr sprite-os játékokban a Nintendo a nyerő!

FIELD COMMANDER

SONY ONLINE ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

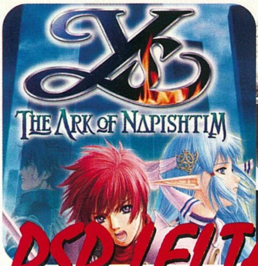
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

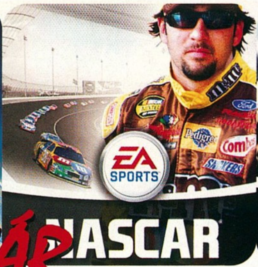
1-2 játékos (2 online), mentés 256 kb

✔ végre egy jó taktikai játék psp-n
X nem mutat szinte semmi újat

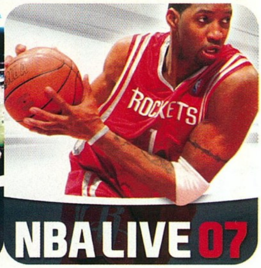
8 pont

PSP LELTÁR









YS: THE ARK OF NAPISHTIM

Az YS sorozat hatodik felvonása, a The Ark of Napishtim stílusát tekintve akció-RPG. Dzson szerint RPG-light, találó jellemezését tavaly októberben olvashattuk a PS2-es verzió értékelésénél. Azért light, mert nincsenek benne szétosztható tapasztalati pontok, nincsen sokféle fegyver és kombó, és mindössze 13 fejezetből áll a történet. Azaz nem egy Final Fantasy kaliberű game. Ugyanakkor mégiscsak RPG, hiszen Adol Christin, a sorozat vörös hajú főhősének szerepébe bújva elvetődünk egy szigetre, ahol befogadnak a nagy fülű idegenek, beszélgetünk velük jó sokat, egyik helyszínről a másikra szaladgálunk, és mókusoktól kezdve szúnyogokon át mindenféle szörnyeket kaszabolunk. A grafika PS2-őn meglehetősen oldscoolnak számított, ám a PSP kisképernyőjén már sokkal dekoratívabb látványt nyújt. Jelen verzió egyenes portja a PS2-esnek, de mint mindig, kisebb-nagyobb változások itt is akadnak. Például teljes egészében kimaradt a szereplők szinkronja, vagyis hallgatni nem tudjuk a mesét, kizárólag olvasni. Ejnye. Hosszabb lett a töltögetések ideje is, ettől kissé darabossá vált a játékmenet, kétszer is meggondoljuk, mielőtt belépünk egy ajtón, vagy helyszínt váltunk. További változás, hogy a 3D átvezetőket nagyon szép animációkkal cserélték le. PSP exkluzivitásként említhetjük a meglehetősen együgyű time-attack módot. Idegennyelvtudás még mindig erősen javallott a játékhoz. Angol mellett választhatunk francia, német, spanyol és olasz feliratozást is.







MÁS VERZIÓ: PS2

6.5 pont

NASCAR

Sokan azt hiszik, hogy a Nascar egy dögunalmas sport, amiben nem történik semmi, csak mennek a kocsik körbe-körbe egy arénában, mint begolyózott tigrisek az állatkerti ketrecben. Tudjátok, mire jöttem rá? A Nascar tényleg egy dögunalmas sport, amiben nem történik semmi, csak mennek a kocsik körbe-körbe egy arénában, mint begolyózott tigrisek a ketrecben. De nem leszek ennyire tuskó, tudom, hogy vannak Nascar kedvelők is szép számmal. őket is tiszteletben tartom, ezért a szót komolyra fordítva felsorolom a játék dobozának hátuljáról a gyártó által legfontosabbnak tartott öt fícsört: Rewind, azaz idő-visszapörgetés (mint a Prince of Persia-ban). Négyféle licencelt bajnokság (Busch, Craftsman Truck, Whelen Modified, Nextel Cup – összesen 43 indulóval). Menedzser mód. Teljes szezon. Négyfős ad hoc multi. Ami a grafikát illeti, nem csúnya, de nem is túl szép. Sebességérzet rendben van, ötféle nézet közül választhatunk, a kocsik törnek. Különösen tetszett, ahogy a kormány felett az uralmat elvesztve falhoz kenődtem, és több száz méteren keresztül szikrázva súroltam a palánkot. Ha valaki ennél komolyabban veszi a Nascart, ő nyugodtan tegyen egy próbát ezzel a hordozható verzióval, mert úgy tűnik, kihozza a maximumot a műfajból. Szokásosan jól összerakott EA Sports produktum.







MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

7 pont

FIFA 07

A FIFA 07 varázsát egyértelműen a magyar nyelvű kommentátorok közreműködése, Hajdú B. István és Faragó Richárd ékes anyanyelvünkön történő közvetítése jelenti – nagygépeken. De nem a mi drága, aranyos, kedvenc, amúgy globálisan sikertelennek elkönyvelt PSP konzolunkon. Szóval hiába történelmi mérföldkő a magyarított FIFA, hiába reklámozzák még a házhoz szállított pizzásdobozon is, minket ez most kevésbé boldogít. A PSP tábor számára a 07 csak egy szokványos EA folytatás. Azaz nem egészen, hiszen a nagygépeken észrevehető játékmenetbeli javulások (bővebben a szeptemberi számban olvashattatok róla) itt is tetten érhetők. Kisebbik unokatesóm, aki szintén PSP tulaj, és velem ellentétben imádja a focis játékokat, váltig állítja, hogy még a nyári FIFA WC-hez képest is jobb lett a játszhatóság. Pedig már annál is arról számoltunk be, hogy életszerűbben mozognak a játékosok, és az egész játékélmény közelít a PES-hez. Tartalmát tekintve a FIFA 07 igazi bőségkosárral kényezteti játékosait: tökéletesre polírozott menü, sokféle játékmód, tonnányi licencelt csapat és játékos, változatos zenék (memkártyáról saját MP3 kollekciónk is hallgatható, de csak a menüben), PS2 kompatibilitás, ad hoc és online multi., extra videók. A magyar nyelvű kommentár hiánya ellenére is dicséretes teljesítményt nyújt a FIFA 07, megérdemli a nyolc pontot.







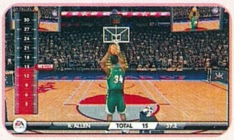
MÁS VERZIÓ: PS2, X, PS3, X360, DS, GBA

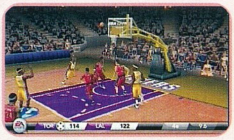
8 pont

NBA LIVE 07

A játék dobozának hátoldalán a következők olvashatók: továbbfejlesztett játékmenet, megújult menedzser mód, kihívások és minijátékok, non-stop kapcsolat. Garantáltan valósághű. Egy kosárlabdajáték elengedhetetlen összetevői. Hehe, bevettétek, mi? Csak vicc volt, a felsorolás nem is az NBA dobozáról származott, hanem a FIFA 07 hátoldaláról. Persze nincs sok különbség. Az NBA tokján is találunk hasonlót, öt pontba szedve, mint mindig, de csak angolul. Sebaj, majd én lefordítom. Teljesen szabadstílusú irányítás. Egyedülálló ESPN integráció. Teljesen új Dinasztia mód. NBA összes-csillag hétvége. Az NBA hangjai. Ami ebből kimaradt, de fontos lehet: PS2 kompatibilitás, saját MP3-ak lejátszása a memóriakártyáról, jópofa minijátékok. Online multi nincs, csak ad hoc. Összességében az NBA Live 07 egy EA Sports termékhez méltó, igényes kivitelezésű játék, ám hogy őszinte legyek, alig bírtam játszani vele. Olyan szinten összetetté, mondhatnám túlbonyolítottá vált az évek során minden, kezdve az irányítástól egészen a játékmódokig, ami engem, egyszeri játékost elriaszt a virtuális kosárlabdától. Ráadásul bőven találunk a játszhatóságot és mesterséges intelligenciát érintő hibákat is a játékban, még akkor is, ha tudjuk, hogy ez a verzió lényegesen jobban sikerült, mint a PS2 és Xbox változat. A PSP-re megjelent mindkét korábbi EA kosárlabda (NBA Street Showdown és NBA Live 06) jobb választás ennél.

Stiletto



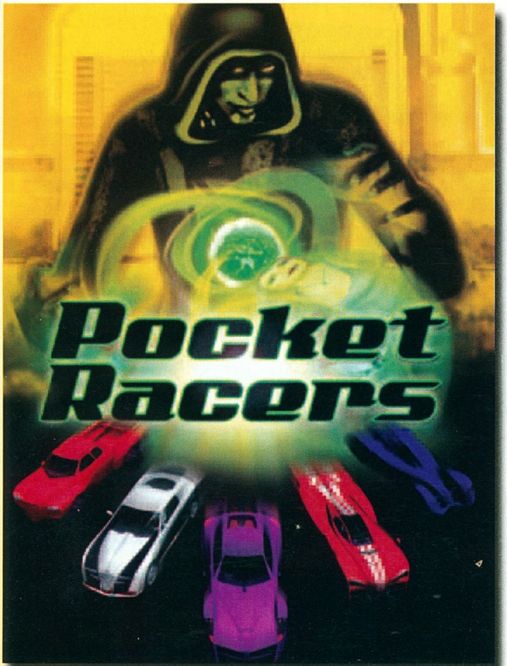




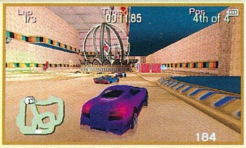
MÁS VERZIÓ: X360, PS3, PS2, X

6.5 pont

EGY JÓ BULI, SEMMI MÁS!







Kétségtelenül a **Pocket Racers**-szel játszottam a legtöbbet mostanság. Korábban biztos voltam benne, hogy majd a flipper lesz a hónap kedvence nálam, de nem így lett. Hiába raktam félre többször, mondván, van más dolgom is, a Pocket Racers valahogy folyton visszalopta magát a PSP belsejébe. Hogy mi a titka? Talán csak annyi, hogy nem akarja megváltani a világot, viszont nagyon élvezetes játék. Kezdjük az intrónál. A „sztori" szerint egy házibuliba hívatlanul beállít egy pasas (zöld lelkét fél méterrel a teste mögött vonszolja), egy trélerre felpakolja a táncoló-söröző közönség autóit, az embereket pedig jól átlövi lézerrel, amitől azok miniautókká változnak, és elkezdnek versenyezni a házban... Ennyi. Súlyosan banális, tudom! Nekem mégis tetszik, mert gyakorlatilag nyíltan hülyére veszi saját magát. S hogy mi tetszett még a játékban? A gyors tempó, a szögletes, túlszínezett, háromdé grafika, a közeli és távoli kameraállások, az interaktív terep, a jó zene. A fejlesztőknek sikerült megcsípni valamit abból, amit úgy hívunk, a játék varázsa. A Pocket Racers tényleg egy jó buli, nem több annál, de nem is kevesebb. 16 kocsi van a játékban, 15 pálya, a szokásos power-up felhozatal, pl. rakéta, nitro, fagyasztó. A pályák világa meglehetősen irreális, helyenként absztrakt, mégis, méterről méterre fel lehet fedezni hétköznapi használati tárgyakat. Csak száguldasz a neon alagutak és ugratók között, és néha-néha, a tempó okozta réveteg állapotból meglepetten felocsúdva, rácsodálkozol egy monumentális sótartóra vagy hatalmas francia baguette-re. A pályáknak vannak interaktív elemei is, de ezek először fel sem tűnnek. Jó ideig nem gondoltam mozdíthatónak egy gigantikus borosüveget, ami a pálya szélén állt, mígnem az egyik körben valaki ledöntötte, és oldalra dőlve hevert előttem. A játékban mindössze annyi bosszantott, hogy az ellenfelek iszonyatosan agresszívak, és hiába vezeted a versenyt, az utolsó pillanatban, a cél előtt is lazán kilőnek vagy lelöknek a pályáról. A mocskok! A könnyed játékélmény és a tetszetős grafika mellé vérbeli trance muzsika dukál. Voltaképpen dnb-től goáig terjed a repertoár, de hiányos zenei műveltségem azt súgja, a goa-trance vonal domborodik ki leginkább. Vagyis olyan utazós-elszállós a zene. Szoktuk mondani, hogy a PSP elsősorban a gyors, instant játékélmény platformja, nem pedig a hosszas elmélyülést igénylő programoké. Nos, ha valami, hát a Pocket Racers ékes bizonyítéka az állításnak. Mégis, talán pont egyszerűsége miatt, szerintem le fogják húzni a kritikusok. És a játékosok sem fognak megveszni érte. Pedig van benne spiritusz. Ha úgy tetszik, jelenleg ez a PSP Mario Kartja. Egy próbát mindenképpen megér.

Stiletto

POCKET RACERS

KONAMI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

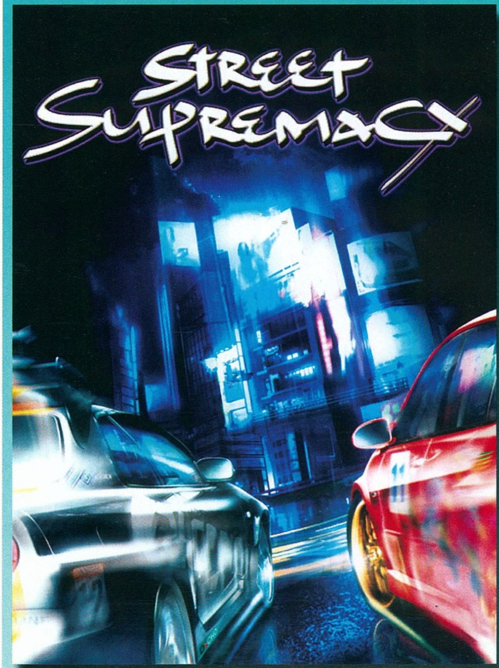
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

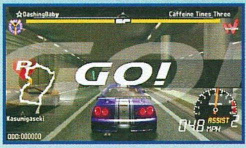
1 játékos (ad-hoc 2-4)
mentés 84 kb

✔ gyors és szórakoztató, sok szín, jó zene
X gyakran kiszámíthatatlan, kicsit kevés játékmód

6 pont

KANYARMENTES ÖVEZET







Csak néztem bután, értetlenül, mikor íróasztalom felfordulásának közepén megpillantottam a **Street Supremacy** lemezét. Hát ez meg mi? Aztán lassan kezdett derengeni, hogy mintha már találkoztam volna vele. Igen, tudom is mikor, a szerkesztőségből hazafelé, már vagy két hete, futólag kipróbáltam a metrón. Ócska, jelentéktelennek tűnő autós game, ennyire emlékszem belőle. Újabb NFS klón. Oh, pardon! Dehogyis, a Street Supremacy nem NFS klón, hanem a hajdan Dreamcaston debütált Tokyo Xtreme Racer sorozat legújabb, hordozható inkarnációja. Kötöttpályás párbajok során küzdünk, nem a dobogós helyekért, hanem kizárólag az első placcért. A párbajok célja nem is a célba érés, hanem az ellenfél kellő távolságra való lehagyása. A távolságot a képernyő felső részén látható piros-sárga life-bar mutatja. Ha valamelyikünké elfogy, vége a menetnek. Mintha ez nem lenne elég, hogy nincs igazi verseny, az irányítás is annyira ótvar, hogy a forgalomban haladó kocsikat is alig tudjuk kikerülni. Kanyarokat direkt nem említek, azok ugyanis nincsenek. Csak enyhe ívek vannak az egyébként nyílegyenes aszfaltcsíkon. Hiába jelez a térkép éles kanyarokat, ilyet nem láttam egyet sem a cirka másfél óra alatt, amíg kínoztam magam a játékkal. Persze jobb is, hogy nincsenek kanyarok, mert mint mondtam, annyira lomhán reagálnak a kocsik a kormányzásra, hogy még az előttünk szötymörgő mazsolák kikerülése is komoly megpróbáltatást jelent. Amúgy az egész autókázás rendkívül lassú, legalábbis az első futamokon nulla a sebességérzet. Cserébe megspékelték rivalizálással, területfoglalással és bandákba rendeződéssel a játékot. Itt kap értelmet a címben szereplő szuper maci, bocsánat, supremacy, magyarul „fennhatóság". A játék során, rendkívül eredeti módon (ebben a hónapban még csak harmadszor) bandavezérré kell válnom, és megszereznem mind a tizenöt körzet irányítását. Ehhez persze nincs semmi duma, semmi videó, a sztori kimerül feliratok formájában.

A grafika egyébként nem vészes, inkább csak üres, olyan semmilyen. A Nissan, Mitsubishi, Mazda, Subaru modellek kifejezetten jól néznek ki, a környezet viszont teljesen kopár. Elképesztően szürke és jellegtelen a játék. Egyetlen érdekes eleme van, a tuningolás. Sokféle teljesítménynövelő upgrade és látványos dekorációk szerelhetők a kocsikra. Elvacakoltam pár percet a díszítgetéssel, megvenni persze semmit nem tudtam, mert nem volt elég zsetonom. Egy pillanatra eltűnődtem, letöltsek-e mentett állást a netről, és megnézzek-e egy kedvemre feltuningolt autót. Végül ejtettem az ötletet, mert a Street Supremacy még ennyi fáradtságot sem ér. Ajándékként kellene adni müzlisdobozba csomagolva.

Stiletto

STREET SUPREMACY

KONAMI / GENKI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

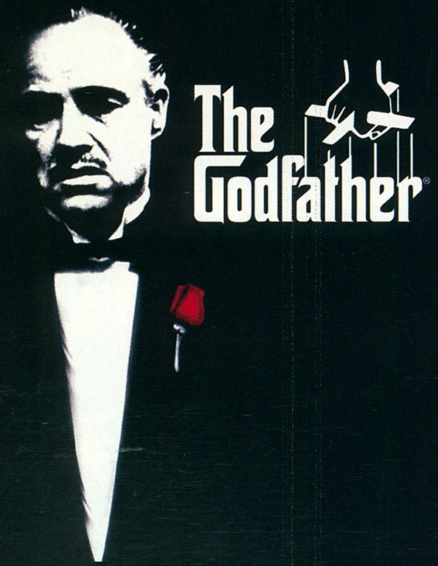
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos (ad-hoc 2-4)
mentés 289 kb

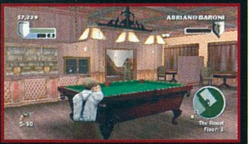
✔ dreamcast nosztalgia
X nem lehet kanyarodni, lassú, jellegtelen, unalmas

4 pont

RIZIKORLEONE







Alapos fazonigazításon esett át a **The Godfather**, mialatt nagykonzolos verzióját (teszt az áprilisi számban) átírták PSP-re. Korábban egy közepes minőségű GTA-klónt ismerhettünk meg személyében, mostanra azonban elvesztette egyik legfontosabb tulajdonságát, a város szabad bejárhatóságát. Mászkálni kizárólag a missziók helyszínein tudunk, amik többnyire egy keskeny utcára vagy néhány szobás épületre korlátozódnak. Az eredeti játékban voltak autós részek is, felejtsük el, már nincsenek. Cserébe viszont történt egy érdekes újítás, a játékmenet kiegészült egy **Mob Wars** nevű móddal, ami nem más, mint egy stratégiai játék a normál játékon belül. Talán helyesebb, ha azt mondom, hogy két egymással párhuzamos játékot találunk a lemezen. Egyik a GTA szerű, csúnyán megcsonkított sztori mód, másik a körökre osztott, kártyás-táblás stratégiai játék. Mindkettőnek ugyanaz a célja, vagyis hogy az általunk megszemélyesített fiatalember (akinek gyermekkorában kinyírták az apukáját) a Corleone família szárnyai alatt rettegett maffiózóvá érjen, és átvegye a New York fölötti uralmat (mint a Def Jamben, csak öltönyben). Mindkét játékmódban külön-külön kell feltornázni magunkat a maffia-hierarchia szamárlétráján. Szerencsére nincs megszabva, mikor melyiket játsszuk, ez ránk lett bízva. A stratégiai résznél New Yorkot látjuk egy táblán felosztva öt család között, hasonlóan a Rizikó nevű társasjátékhoz. Célunk a területfoglalás. Ennek eszköze pedig az, hogy gengsztereket pakolunk a meghódítandó kerületekbe. A sikeres területfoglalás feltétele egy rövid misszió teljesítése, mondjuk védelmi pénz kikényszerítése (real-time „GTA-módban"). A megszerzett territóriumon aztán szerencsejátékot, gyémánt- és fegyverbizniszt működtetünk, előléptethetjük gengsztereinket, és vannak kártyák is, amikkel pénzt nyúlhatunk a többi családtól. A hagyományos sztori módban számos, kiváló minőségű átvezető gondoskodik a 100% Keresztapa hangulatról. Az eredeti filmzene gyakori felcsendülése telitalálat, csakúgy, mint a profi szinkronhangok alkalmazása. Mondjuk attól azért ideges lettem, hogy egy-egy missziót újrakezdve (viszonylag ritkák a mentési pontok), nem lehet elnyomni a bő lére eresztett videókat. A játék grafikája megfelelő, a karakterek arcai kimondottan szépek. Az irányítás számos fogyatékossággal bír, főleg kamerakezelés és célzás terén, de meg lehet szokni. Az első néhány órányi játék határozottan izgalmas (verekszünk, lövöldözünk, csajozunk), aztán szépen lassan unalomba fullad a dolog. Vagy ha mégsem, akkor sem tart tovább 8-10 óránál az élmény. Ennyi idő alatt végigvihető a The Godfather, és nem marad más kihívás, mint ügyesen elcserélni egy másik játékra.

Stiletto

THE GODFATHER: MOB WARS

EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

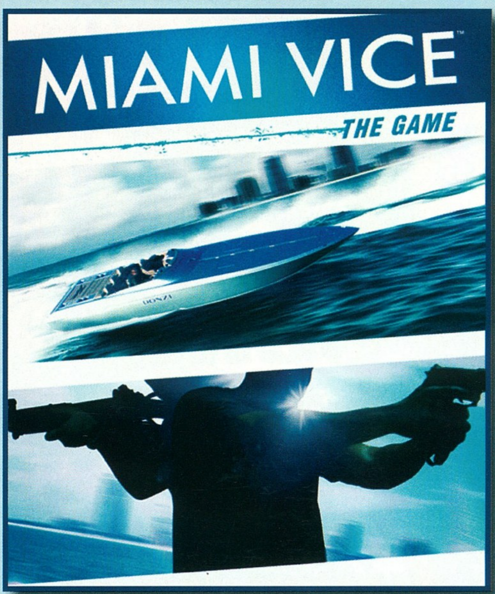
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
mentés 352 kb

✔ sok-sok átvezető, igazi keresztapa hangulat, megnyitható filmrészletek
X korlátolt mozgástér, esetlen irányítás, a kétféle játékmenet valahogy nem passzol össze

6 pont

GUNS & DRUGS







Egyáltalán nem emlékszem a tévésorozatra, és még az új mozifilmet sem láttam, de mindez talán nem is fontos, hiszen egy szokványosan agyatlan run'n gun játékkal van dolgunk. Mész, lősz, ennyi. Elsőre fel is bosszantott, mert korrekt történetmesélésre és fokozatosan kibontakozó játékmenetre számítottam, mint a Keresztapában, ehhez képest már az első misszióban is csak nyomulunk előre tipikusan zsarus lopakodással, és lövünk mindenre, ami mozog. Üzentem is Martinnak, hogy ez rettenetes, borzalmas, 4 pont – amit most ünnepélyesen visszavonok, és belátom, elhamarkodottan mondtam véleményt. Amikor újra nekiálltam, már inkább arra figyeltem, milyen látványos az akció, és mennyi vér folyik. Tüzeléskor közvetlenül fej mellől, váll mögül közvetít a „Resi 4" kamera, fedezékből való kibújáskor a legutóbbi Syphon Filter jut eszünkbe. A játékmenet teljes mértékben fedezékes párbajokra épít, egész jól megcsinálták (R-el bújunk elő és vissza), csak hosszú távú szórakozásnak monoton. A célra tartás nagyrészt (úgy 90%-ban) manuális; az analóggal való precíz célzás utálatos, ugyanakkor üdítőleg hat, hogy végre nem lock-on végzi helyettünk a dolgokat. Szóval egészen megkedveltem a játékot, amiben közrejátszott az is, hogy a missziók során lefoglalt drogot leadhatjuk a rendőrőrsön, vagy vihetjük a (menüben cannabis levelekkel jelölt) dílerekhez is. Hát nekem sem kellett kétszer mondani, szaladtam seftelni a kapucnis fekához. Szépen megtekert rakéta jelöli az árut (néztek is mellettem a buszon, mi a túróval játszok), mellette számadat, miszerint pontosan 100 (!) van a birtokomban. A cigik darabját 90 dollárért vette meg a srác, biztos arany volt bennük. Miután elpasszoltam 50-et, a tartós és kölcsönös üzleti viszony érdekében vettem én is egy smiley-s korongot, aztán húztam az őrsre. A kollégáknak 30 spanglit hagytam (legyen egy jó napjuk), a maradék 20-ból meg alvilági információkat vásároltam. Dolgom végeztével újra misszióba indultam, de ekkor már nagyon idegesített a rosszfiúk állandó üvöltözése, hogy „I'll kill You!" meg „I'll fuck You up bitch!" – folyton ezt szajkózzák, mint valami retardáltak. Amúgy tényleg azok, mert amint észrevesznek, fedezékbe szaladnak (eddig rendben), de egy másodperccel később visszarohannak a tűzvonal közepére, és onnan lőnek. Összességében a játék jól néz ki, baró a zenéje, van benne motorcsónakos rész, két választható karakter, néhány minijáték és kooperatív (!) kétjátékos mód. De valahogy mégsem több egy átlagos, lineáris, buta mészárszéknél. A **Miami Vice The Game** igazi popcorn game, eteti magát, mint a gyorséttermi kaják, gyorsan elfogy, mert kicsi az adag, de nem bánod, mert a végére úgyis telítődsz vele.

Stiletto

MIAMI VICE: THE GAME

VIVENDI / REBELLION
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (ad-hoc 2)
mentés 128 kb

✔ mész és lősz
X mész és lősz

6.5 pont

MESÉK A KRIPTÁBÓL









Lehetetlen nem észrevenni, hogy nem csak a divat világában hódít a retro, ugyanez a helyzet a játékiparral. Lassan alig telik el hónap úgy, hogy valamelyik kiadó nem veszi elő és porolja le valamely régi klasszikusát és adja ki újra – rendszerint – kézikonzolokra. A leporolás azonban a legritkább esetben szokott csak több lenni egy direkt portnál, hiszen sokkal egyszerűbb az időközben húsz évet öregedett játékosból korabeli grafikával kicsalni azokat a bizonyos nosztalgikus könnyeket, mintsem valami újat nyújtani. A *Capcom* persze néhány évvel ezelőtt már megtette ezt a Ghosts'n Goblins sorozattal, amikor meglepő módon nevet változtatva (Maximo) és segítségül hívva a harmadik dimenziót felélesztette az egykori klasszikust. Ebben az volt a legfurcsább, hogy ami nem működött például a Castlevaniánál, az működött a Maximo-nál, a 3D megjelenítés egyáltalán nem rontott ugyanis a hangulaton. A Capcom pedig komolyan vette ezúttal a PSP tulajokat is, és teljesen újragondolta a szellemeket és goblinokat ahelyett, hogy csupán egy emulátort pakolt volna az eredeti alá. Respect!

SZÍVECSKÉS BOXERBEN

A Ghosts'n Goblins már a maga korában sem tartozott a könnyű játékok közé, pedig abban az időben nem csak a balróljobbra scrollozós akciójátékok élték aranykorukat, hanem a játékosok tűrésküszöbe is magasabban volt néhány szinttel. Tokurou Fujiwara, az egykori alkotómester most sem kívánt könnyebb játékot készíteni, ami egyrészt nagyon szép, hiszen egyenes emberre utal, hogy szigorúan ragaszkodik az elveihez húsz év után is. Másik oldalról viszont mára valóban elrontották a könnyebbnél-könnyebb játékok még azokat is, akik már annak idején ott voltak: első próbálkozásom során egészen pontosan az első pálya feléig sikerült eljutnom normal fokozatban, és már kaptam is az arcomba a New Game avagy Continue kérdést. A UG&G nehéz, nagyon nehéz, annyira, hogy félek, manapság nem is fogják érteni sokan, hogyan jelenhet meg egy ennyire „kiegyensúlyozatlan", „játszhatatlan" és nehéz action adventure. Változik a világ, vele változunk mi is, de néha jó elmerengeni azon, hogy vannak, akik vissza mernek nyúlni a gyökerekhez. Ez a játék vissza mer. Nincs felesleges sztori (induláskor azért odatettek egy rövid szöveges történetet, de sok értelme és jelentősége nincs), aztán már hajítják is a lovagot a mélyvízbe. Néhány másodperc alatt ellenfelek tucatjai között találjuk magunkat három lehetőséggel: tudunk lőni, ugrani és varázsolni, tessék ezek segítségével boldogulni. Az ellenfelek szinte azonnal újratermelődnek, így nem elég megsemmisíteni őket, hamar tovább is kell haladni, különben darabróldarabra szedik le rólunk a páncélzatot, három ütés után pedig máris szívecskés (Vagy pöttyös? Teljesen mindegy.) alsónadrágban találjuk magunkat, ami a legvilágosabb jele annak, hogy másodperceken belül bekapjuk az utolsó találatot is. A felvehető fegyverek nagy része csak vízszintesen és függőlegesen lőhető el (de végtelen számban), azonban a pályák legeldugottabb sarkaiban találhatunk néhány igazi csemegét is, van például egy célkövető fegyver is, megszerzése legalább akkora előnyt biztosít, mintha három plusz élethez jutottunk volna. Az esetek többségében egyébként nem csak az ellenfelek miatt vagyunk veszélyben, az igazi mumusok ugyanis az ugrások. A levegőben nem tudjuk irányítani hősünket, így az ugrások hossza nem befolyásolható, minden esetben ugyanolyan messze érünk földet. Nálam ez verte le az oldschool biztosítékot, vannak ugyanis nosztalgikus pillanatok, amik elérzékenyítik az embert, míg mások inkább csak idegesítők és teljesen feleslegesek – mára *minden* játékban le lehet fogni az ugrások lendületét, befolyásolni hosszát és akár még a levegőben vissza is fordulhatunk, itt azonban csak beleugrunk a semmibe (mivel a következő platform például a jelenleg látható képernyő *alatt* van), és imádkozunk, hogy ne a semmibe zuhanjunk.

NEM CSAK A HÚSZÉVESEKÉ A VILÁG

Összességében az előd tiszteletben tartása mellett azért jutott energia új játékelemek kidolgozására is. Pályáról pályára haladva felszedhetünk új tárgyakat, amelyek egy része közvetlenül is kifejti a hatását (pl. rögtön az elején felvehetjük azt a csizmát, amellyel képesek vagyunk duplát ugrani), míg másokat használnunk kell, ilyenek például a különböző varázslatok, vagy azok a varázsbotok, amivel vissza tudunk teleportálni korábbi pályákra. És hogy erre miért is van szükség? Mert az **Ultimate Ghosts'n Goblins** rövid. Olyannyira az, hogy a hat pályaszakasz teljesítéséhez kb. három-öt óra elegendő (már ha vagyunk annyira ügyesek, hogy eljussunk odáig, de ha nem, akkor úgysem lesz türelmünk egy óránál többet beleölni a játékba), köszönhetően a mágikus Continue lehetőségnek és a két könnyebb fokozat nyújtotta rengeteg életnek. Aki viszont elég fanatikus, az elkezdheti újra a játékot és összegyűjtheti az összes létező tárgyat. Hogy ne kelljen mindent elölről kezdeni, így használhatjuk a teleportáló pálcákat. A fanatizmusra egyébként mindenképpen szükség van, ugyanis a pályák nem teljesen lineárisak, és bizonyos tereptárgyak aktiválása után vissza kell gyakran menni a korábbi szakaszokra is.

Ha majd egyszer megjelenik Európában is a játék, mindenkinek javaslom a kipróbálást vásárlás előtt, fennáll ugyanis annak a veszélye, hogy a rendkívül stílusos grafika (elsőre kicsit nehéz megszokni, azonban annyira dinamikus és látványos néhány perc után, hogy ehhez képest minden lassúnak és döglöttnek fog tűnni egy ideig) becsapja a vásárlókat: amit kapnak, az valójában egy cseppnyi múlt. A készítők tisztelgése egy letűnt kor és a fanatikus játékosok előtt. Hibái ellenére is csak annyit tudok mondani: még több ilyet!

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Szép játék, jó játék, kedves játék, bődületesen nehéz játék. Nem, nem ez a jó szó: dühítően, észveszejtően nehéz. A dicső múlt egy fontos darabkája. Ha nagy siker nem is lesz belőle, azt mindenképpen értékelhetjük, hogy nem próbálták meg az ezeréves témát újdonságként (lásd Star Fox DS) eladni.

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

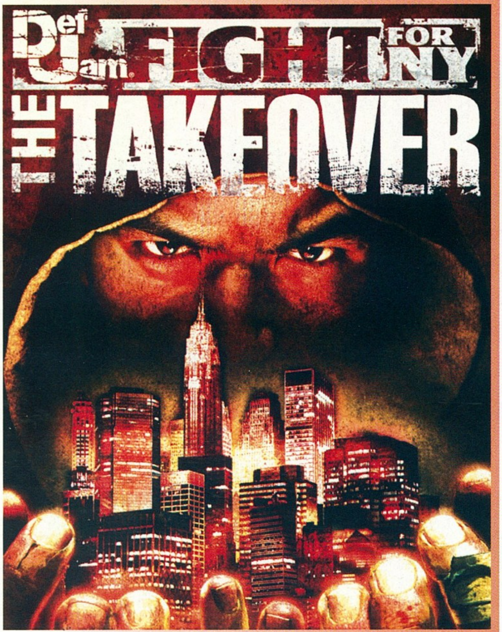
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
mentés 352 kb

✔ méltó átdolgozása az eredetinek
X néhány húsz éves hiba benne maradt

7.5 pont

ÜTLEK, BORULSZ, RUGLAK, FEKSZEL, TÖBBET VELEM NEM KÖTEKSZEL!







Egyesek szerint cool stuff, mások szerint értelmetlen baromság a **Def Jam** sorozat, de annyi bizonyos, hogy a most vizsgált **The Takeover** ügyes portja a két évvel korábbi, PS2-es Fight for New Yorknak. Szinte ugyanolyan jól néz ki, jól kezelhető, és tartalmilag is megállja a helyét. A megrázóan eredeti kerettörténet szerint New York kerületeit bandák uralják, dúl az erőszak, mi pedig egy olyan srácot alakítunk, aki lelkében galamb szelíd, de az utca mocska rákényszeríti, hogy beálljon a sorba, és a rivális csoportokból hozzá hasonló, kedvezőtlen szociális körülmények között felcseperedett fiatalembereket verjen félholtra. A PS2-őn megszokott dumákból kevés van, átvezető videókból meg semmi, írott szövegből viszont annál több. Túl sok is. Sztori módban minden bunyó után kapunk vagy fél tucat üzenetet olyan megbízásokkal, minthogy a havernak kinyírták a dobermannját, álljunk érte bosszút... De hagyjuk a narrációt, úgysem érdekel senkit. Üssünk végre! Szabályok nincsenek, minden megengedett. Beletérdelhetsz a képébe. Eltörheted a derekát. Fejbe rúghatod, amíg próbál feltápászkodni a földről. Koponyáját egymás után többször a falhoz verheted. A padló mocskát a szemébe szórhatod. Ütlegelheted, míg a körben álló tömegből valaki lefogja az ellenfelet. Bizony, ezt itt mind-mind megteheted! Közben fröcsög a vér, ünnepel a közönség, jajonganak a pszichológusok és a szülői szakszervezetek. A cél általában KO-ra verni a másikat. Persze, ami itt KO, az a valóságban különös kegyetlenséggel elkövetett emberölés bűntette lenne. Többféle küzdőnemből választhatunk (pl. kickbox, street fight), eleinte csak egyet, de később, a megszerzett pontokból lehet vásárolni újabbakat, és kombinálni őket. A bunyók számos különböző helyszínen zajlanak: bárban, raktárépületben, ringben, csarnokban. Azt nem mondom, hogy a hátterektől leesik az állunk, de jól mutatnak. A közönség kicsit egyszerűen néz ki, a bunyósok viszont alaposan kimunkáltak. Modelljük részletes, mozgásuk kitűnő. A közel 70 választható karakter között van egy rakás valódi hip-hop figura, például Ice-T vagy Method Man. Generálhatunk saját karaktert is, apró részletességgel, akire aztán aggathatunk menő ruhákat, csillogó fukszokat, és varrhatunk tetkót. Az öltöztetéssel nem csupán Rapper Barbie-t alkotunk, de hatására gyorsabban töltődik a „finishing-attack" csík bunyó közben. A többféle egyszemélyes módra hamar ráuntam, mert a Tekkenhez képest felszínes a játékmenet, nem igényel semmi precizitást (és a hip-hop rizsától is megfájdult a fejem). De multiban játszva (csak ad-hoc, online nincs), úgy gondolom, fenomenális a The Takeover! Az a fajta game, amin könnyesre röhögjük magunkat, miközben térdelünk a haver mellkasán, és két kézzel zúzzuk fejét az aszfaltba.

Stiletto

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK: THE TAKEOVER
EA / AKI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos
mentés 1968 kb

✔ igényes átirat, brutális mozdulatok, multiban király
X nem egy tekken mélységű fighter, sokat tölt

8 pont

RR = REMIX RACER?











7 pont? Mikor az első rész 9-et kapott tavaly szeptemberben? Mi ez, talán nyomdahiba? Nem, nem. A helyzet az, hogy velünk együtt nyilván a fejlesztő urak is kellemesen elszórakoztak az első RR-el, csak ültek a volán előtt, és – ahogy kormányzáskor lenni szokott – közben nem csináltak semmit két évig. Semmit. Na jó, valójában át voltak irányítva a MotoGP projektre. De akkor ki foglalkozott ezzel? Az RR2 lényegében ugyanaz, mint az RR1. Két új játékmódot és néhány plusz pályát leszámítva nem különbözik az első résztől. Pedig bőven volt idő a fejlesztésre, hiszen decemberben lesz két éve, hogy egy párizsi használtjáték-kereskedésben először fogtam a kezemben (import) PSP-t, benne a Ridge Racer lemezével, és úgy éreztem magam, mint Kenny a mennyországban, mikor megkapja az arany konzolt és isteni küldetését. Döbbenetes grafika, villámgyors játékmenet, klassz verdák, dögös zenék – ez volt a Ridge Racer, egy átütő erejű bemutatkozás, jó Sony szokás szerint, az új konzol piacra dobásakor. Azóta viszont eltelt két év. És mit látunk? Ugyanazt. Ugyanaz a grafika, a HUD, a boost, az első tíz pálya, az első megnyerhető kocsik, a zenék – mintha mindent kopipészteltek volna. Névleg ez egy második rész, de valójában legfeljebb expanzió, remix, upgrade. Olyan, mint lépcsőházakban az emeletnek mondott magasföldszint. Annyi pozitívum azért van benne, hogy legalább a játékélmény sem változott semmit. Még mindig villámgyors, klassz és dögös. Igaz, jóval kevésbé döbbenetes. És éppen olyan könnyű beleunni az állandó driftelésbe, mint az elsőnél. A két új játékmód a Duel és a Survival. Előbbiben 1-1 ellen küzdhetünk a géppel – nem vágom, ez mitől olyan nagy szám. A Survivalnél körönként kiesik az utolsó, valóban szórakoztató, viszont láttuk már ezer másik játékban. Összesen 21 pálya közül választhatunk. Dicséretes, hogy a pályákat részben korábbi RR epizódokból mazsolázták össze (RR Type 4, RR Evolution, Rage Racer, Rave Racer). A zenék tök ugyanazok, mint az első PSP-s felvonásban, még annyi bővítés sem történt, hogy legalább saját MP3-ainkat is hallgathassuk játék közben a memkártyáról. A nem is olyan nagy kérdés tehát az, vajon érdemes-e beruházni erre a második részre. Akinek már megvan az első, neki szerintem fölösleges (hacsak nem fanatikus RR gyűjtő). Akinek még nincs meg az első, talán érdemes elgondolkodnia ennek a megvételén, hiszen a kevéske plusz is több a semminél. Ugyanakkor az első RR mellett szól, hogy azt mindenki szerette, játéktörténelmi jelentőséggel bír, és nem mellesleg már kapható platinum kiadásban. Ha szabad ajánlanom a PSP menüjéről arcade autóversenyzők számára, én Ridge Racer 1 és Otrun 2006 kombót javasolnék.

Stiletto

RIDGE RACER 2
SONY / NAMCO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (ad-hoc 2)
mentés 213 kb

✔ új pályák
X egyébként ugyanaz, mint az első rész

7 pont









Két jól elkülöníthető korszakra osztható a kalandjáték, mint stílus története – a LucasGames / LucasArts előtti szövegalapú érára, illetve a **Myst** utáni időre. A tizenharmadik életévét ünneplő Myst vérbeli klasszikus: nem csak minden idők legnagyobb példányszámban értékesített kalandja (!), de egy elképzelhetetlennek hitt technikai határvonal átlépésének testamentuma is egyben. Mert a Cyan Worlds nem csak egy új, egyedi irányvonalat hozott létre a már kitaposott ösvény mentén, de gyönyörű mérvánlypokkal ki is kövezte azt.

A címadó „Myst" egy rendkívül különleges világ – egy sziget a semmi közepén. Myst valójában egy alternatív létsík, egy olyan világ, amit az ősi és azóta kihalt D'ni civilizáció hozott létre több tucat másikkal egyetemben, beleértve az általunk ismert Földet is. Az írás művészetével olyan könyvek hozhatóak létre, melynek úgynevezett „korokat", vagyis lényegében világokat hoznak létre, ahová „átteleportálhat" az, aki megérinti a kézbe vett kötetet. Hősünk pontosan ezt teszi, ám Mystre kerülésekor tanácstalan: a sziget teljesen lakatlan. Egy hátramaradt üzenet alapján megtudja, hogy az ezt létrehozó „Atrus", a későbbi Myst epizódok állandó „szereplője" segítséget kér – az általa létrehozott korokat valaki módszeresen eltünteti (a könyvek megsemmisítésével), ráadásul két fiát elrabolták és két külön világba zárták, ám kiszabadítani apjuk nem tudja őket, így lényegében ránk hárul eme nemes feladat – ám a helyzet nem ilyen egyszerű. Rövid időn belül kiderül, hogy a két sarj nem is olyan nemes lelkű, mint azt gondolnánk, a világokat pusztító áruló pedig bármelyikük lehet...

Dióhéjban ennyi lenne az alaphelyzet, ám a Myst ennél lényegesen összetettebb, a lényegében hat folytatás tovább bonyolítja a szálakat, feltárja az előzményeket és több ezer év történetét regéli el – és akkor még nem is tettünk említést a három vaskos, több száz oldalt kitevő könyvről, amelyek tényleg teljes egészében feltárják a sagát. Érdekes, mindenképp ajánlandó olvasmány, főleg azért,



mert a Myst pontosan erről szól: nem tekinthető hagyományos kalandjátéknak, hiszen nincs se tárgylista, se dialógusok, se szereplők (!). A Myst egy utazás, a világok között és a történelemben, ebben pedig nincs helye másnak. Talán pontosan ezért tekinthető rétegjátéknak a Myst: teljes magányunkban csak a fejtörőkre és a háttértörténetre koncentrálhatunk. Azokból pedig akad bőven, az összes megoldandó rejtély belesimul a háttérbe, szoros kapcsolatban áll a környezettel: kapcsolók és gombok állítgatása, logikai és matematikai, szimbólumértelmező puzzle-rengeteg az, amelyen a játékosnak át kell magát verekednie. A Myst nehéz, bizony néha pokolian nehéz, a feltornyosuló akadályok gordiuszi csomóként nehezednek az ember vállára, támpontot pedig csak a könyvekben elrejtett naplóbejegyzések, ábrák adhatnak – és e kettőből temérdek van, bizony több oldal átnyálazása kell ahhoz, hogy egyáltalán neki lehessen látni a komolyabb kihívásoknak. De ez adja a Myst varázsát: az agytekervények erőteljes átmozgatása, a szürkeállomány minden cseppjének kisajtolása és végül a sikerélmény, az a tudat, hogy újabb és újabb korok fedezhetők fel. Apropó könyvek: a puzzle-üldözés mellett ezek képviselik a másik fő vonulatot, hiszen az egyes korok között csak ezek segítségével lehet utazni, de előtte meg kell találni, esetleg ki kell egészíteni őket lapokkal.

A Myst a maga idejében nem csak forradalmi játékmenetével, de forradalmi vizualitásával is hódított – akkor, mikor még a sprite-ok képviselték az elérhető csúcsot, az SVGA felbontású renderelt hátterek a világ nyolcadik csodájaként ámították a publikumot. A Myst teljes egészében előre renderelt, statikus képekből áll – megközelítőleg 2500 (!) képernyő várja a felfedezőket, mindegyik ördögi részletességgel felépített helyszínt, szobát és egyebet ábrázol, bődületesen jó, teljesen egyedi hangulatot árasztva magából. A baj csupán az, hogy kissé eljárt felette a kor, 13 év bizony rengeteg, ráadásul alig öt esztendeje a felújított, teljes egészében három dimenziós Myst epizód ennél lényegesen szebb volt, még ha más kategóriát is képviselt: talán szerencsésebb lett volna inkább azt átterelni PSP-re. Minden bizonnyal pont ez lesz az az első apróság, ami elriasztja a lehetséges vásárlók tömegét: statikus állóképek, csupán négy irányra korlátozott „mozgásszabadság", minimális interakció. A hangulat mégis a helyén van, annak ellenére, hogy zenei aláfestésről csupán elvétve beszélhetünk: a Myst eredetileg nem tartalmazott volna ilyet, ám rajongói nyomásra végül 2-3 darab bekerült a repertoárba – ez viszont nem feltétlenül baj, bár tény és való, a teljes kihaltsághoz jobban illik az audiális üresség, mint az időközönként bepakolt halk melódiák felvonultatása.

Félreértés ne essék, 13 év ide vagy oda, a Myst még mindig zseniális, korszakalkotó, örök klasszikus – fényéből mit sem vesztett. Ám az általa kínált játékmenet színtiszta rétegjátékká teszi, ami nem éppen a legjobb ismérv egy handheld termék esetében, még akkor sem, ha a konverzió tökéletes, a 16:9-es képarány pedig mesterien illik hozzá. Érett, felnőtt és szöszmötölős közönségnek ajánlható: nekik viszont kötelező, kihagyhatatlan jelleggel.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Bármennyire is szeretnénk, hogy megismerjétek a videojátékok történelmét – aminek a Myst tényleg egyik nagyon fontos állomása –, valószínűleg nagyon kevesen fognak erre súlyos tízezreket áldozni, amit persze megértünk, de ettől függetlenül sajnálunk. A Myst PSP verziója azoknak való, akik szívesen áldoznak komoly pénzeket egy jó regényre, vagy egy gyönyörű képes albumra.

MYST

MIDWAY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

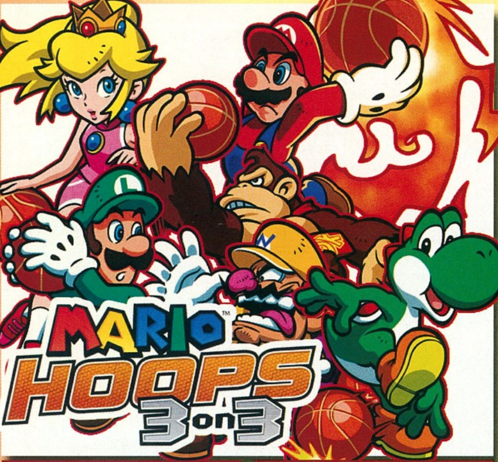
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 játékos
mentés 80 kb

✔ hibátlan konverzió
X erősen rétegjáték, öregecske

7.5 pont

MICHAEL "AIR" MARIO







Mario ismét akcióban – a golf, a tenisz, a foci és a gokart után egy újabb sportba vág bele: a **Mario Hoops 3-on-3** tradicionális kosárjáték, a megszokott csavarral körítve. Alapjában véve 3 a 3 ellen menő küzdelem, ám a szabályok kisebb-nagyobb módosításával. A pontszerzés például teljesen más, itt alapból 20 pontot ér a kosár, a távolabbról bevágott labdák harmincat, a szuperlövés pedig rögtön negyvenet. Ezt drasztikusan lehet növelni az érmék gyűjtésével, amely a padlón mozgó elemeken való labdapattogtatással szerezhető meg. Maximum százat felhalmozva már durvulens, 125-130 pont szerezhető egyetlen kosárral. Ráadásul a coinokon felül hagyományos Mario-ból átemelt power-upok is vannak, az ellenfél leszerelésére például ideális a teknőspáncél hajigálása, a gomba ideiglenes „sérthetetlenséget" biztosít, és így tovább. Az igazi újdonság mégis az irányításban keresendő, bár a gombok segítségével is játszható, mégis érdemes stylust ragadva sportolni. A játékos a d-paddal mozgatandó, míg a labda pattogtatásának sebessége és iránya az érintőképernyő birizgálásával. Kicsit szokni kell, de miután megtalálja mindenki az ütemet, nem lesz olyan helyzet, amiből ne vágná ki magát bárki. A dobás pofonegyszerű, elég egy függőleges mozdulatot tenni. A védekezés hasonlóan egyszerű, a labdaelvételhez elég csak oldalra suhintani egyet, blokkoláshoz pedig lefelé, ami lényegében az ugrással egyenlő. Az irányítás pokolian jó, viszonylag egyszerű, bár kell egy kis idő, míg megtanulja az ember.

Ráadásul a Mario Hoops valami elképesztően szép, nem csak DS léptékben: természetesen az egész a térben játszódik, méghozzá nem is akármilyen térben, a helyszínek hihetetlenül változatosak, gyakorlatilag a teljes Mario univerzumot bejárják. Napos tengerpartok, zord kastélyok, a háttérben mozgó elemek, minden a helyén van. A karakterek egytől egyik felismerhetőek, jól kidolgozottak, a mozdulatok pedig remekek, az átmenet az egyes mozgásokból tökéletes. A multiplayer mód sajnos kissé csökevényes, két kártya nélkül csak minijátékokban lehet próbálkozni, amik igencsak gyorsan megunhatóak. A legnagyobb baj mégis azzal van, hogy a játékmenet nem eléggé változatos, gyakorlatilag két-három meccs után teljesen kiismerhető, így az egész egybefolyik. A mesterséges intelligencia nem áll a helyzet magaslatán, gyakorlatilag két véglet között mozog, vagy bármiféle komolyabb erőfeszítés nélkül a földbe döngölhető, vagy úgy bekeményít, hogy az ember csak nézheti, amint elveszíti a meccset. Van benne ötlet, eredetiség, csak mint a Mario Strikers esetében, itt sem tart öt napig a csoda.

Wilson

MARIO HOOPS 3-ON-3

NINTENDO / SQUARE-ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-4 játékos, wifi

✔ ötletes, gyönyörű
X gyorsan unalomba fullad

6.5 pont

KASZINÓ







Ha ki kéne választani azt a DS-re megjelent játékot, amely gyakorlatilag a legnagyobb meglepetést okozta nekem, a Phoenix Wright után mindenképp a 42 All-time Classics neve merülne fel. Mert ha valaki azt mondja, hogy várta, illetve tudta, hogy mi sül ki belőle, nos, vagy minden idők legtehetségesebb jósa, vagy hantázik.

Mert a **42 All-time Classics** banális névválasztása ellenére valami elképesztően jól összerakott játékgyűjtemény – nem retro klasszikusokból szemezget, hanem a digitális robbanás előtti jó öreg tradicionális kikapcsolódási formákból. A 42 játékot nyolc csoportra osztva tálalja, először is vannak az alap kártyajátékok (memória, fekete özvegy, „hazug"), aztán ennek az egy kategóriával komolyabb változatai (blackjack, römi, president), valamint a kategória harmadik szintje (texas hold'em, admirális). A következő fülön a táblás játékok szerepelnek (kínai sakk, amőba, dáma – utóbbi mérföldekkel a legjobb), aztán ennek egyel fejlettebb változata (sakk, backgammon). A „Variety Games" a sorba leginkább nem illő témákat foglalja magába, ilyen például a szódásüveg rázás (ahol a cél, hogy ne a te kezedben pukkadjon ki a dugó az üveg nyakából), a hagyományos dominó, vagy a scrabble egy sajátságos változata. Az „Action Games" már lényegesen akciódúsabb, van itt bowling, darts, biliárd, illetve egy egyedi mérlegjáték, ahol a cél, hogy téglalapok pakolásával mindig megmaradjon az egyensúly és az elemek ne essenek le a felületről. Végül maradt az egyszemélyes játékok csoportja, ami mindössze a pasziánszt, egy logikai játékot, illetve a mahjong sanghai változatát tartalmazza. A változatosságra tehát nem lehet panasz, főleg, mert három játékmódban is kipróbálható mind: a „Free Play"-ben lényegében tét nélkül, csupán szórakozásból tesztelhető majd' mindegyik, a „Stamp" egy ágrajzon haladó bajnokság, míg a „Mission" megadott feladatok teljesítését kívánja meg az egyes játékok folyamatos teljesítésével, szerencsére randomizáltan. Gondok sajnos akadnak, ha már a misszióknál tartunk, meg kell említeni, hogy különösen a kártyajátékok esetében néha lehetetlen feladatot követel meg – bár egyszerű, közérthető szabályismertető mindegyik játéknál van, ez nem elég ahhoz, hogy a feladat teljesítéséhez megfelelő szintre képezze magát bárki. Az akciójátékok esetében a borzalmas irrealitást lehet felhozni, a bowling esetében különösen zavaró, hogy a gravitáció legalapvetőbb szabályai is ímmel-ámmal vannak jelen, a golyónak szinte nincs súlya, mozgása pedig szinte kiszámíthatatlanul szeszélyes. A mahjongnál a képernyő méretéből ered a hiba, jó néhány elem alig látható, szinte egybemosódik az ábra és a mahjong darab, ami nem túl jó egy kilencvenakárhány darab párosításáról szóló mód esetében.

Ennek ellenére a 42 All-time Classics pokolian jó kis gyűjtemény, ha valami, hát ez igazán handheldre való, hosszú utakra tökéletes a családnak, hiszen az összes jobb társasjátékot egyesíti egyetlen darabban, ráadásul a felhasználóbarát multi módjának hála egy kártya is képes akár nyolc játékost kiszolgálni: igazán megéri a pénzét.

Wilson

42 ALL-TIME CLASSICS

NINTENDO / AGENDA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

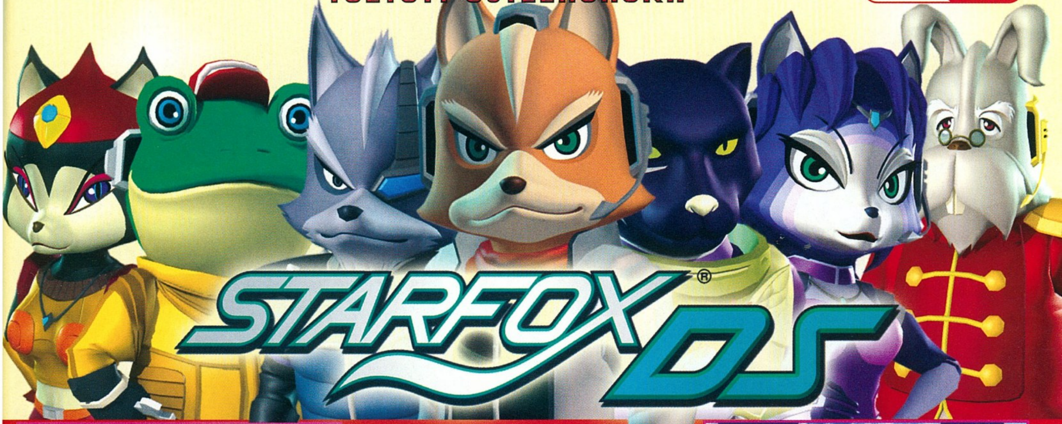
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1-8 játékos, wifi

✔ tökéletes útitárs
X túl nehéz missziók

8 pont

TÖLTÖTT CSILLAGRÓKA







Vajon a Star Fox akkor is annyira közkedvelt lenne, ha anno domini nem tolta volna ki a SNES képességeit az abszolút végletekig? Mert bizony '92-ben, akkor és ott az, amit a SNES-ből kihoztak zseniális volt: a maximális kétdimenzionális élményen hétmérföldes csizmával túllépő, színtiszta 3D látvány volt az előhírnöke egy új korszaknak, valamint egy széria születésének. Az N64-es folytatás immáron teljes egészében a játékélmény éleinek lesimításán munkálkodhatott, hatalmas sikerrel övezve – ilyen nemes elődök után érthetetlen, hogy a Gamecube-ra kipakolt Assault hogy lehetett olyan, amilyen – borzalmas. De most, a semmiből előtörve itt az ős lélektani folytatása, a hardver elvi korlátjait ismét alaposan felülmúló negyedik epizód.

A **Star Fox Command** lényegében ott veszi fel a vonalat, ahol az Assault letette. Évek teltek el, az űrgárda feloszlott, Fox magányosan járja az űrt. A társak nem tétlenkedtek, Slippy nőügyekkel vívja napi küzdelmeit, Peppy időközben tábornok lett, Krysal kisasszony pedig nem saját elhatározásából, de eltávolodott Fox-tól: a sztori lényegében a nagy ő megtalálása körül bonyolódik, kisebb-nagyobb konfliktusokkal a háttérben.

Műfaját tekintve érdekes a kép – egyrészt a klasszikus, repülős-lövöldözős Starfox védjegy adott, ám a kampány gerincét mégis egy körökre osztott stratégiai rész (!) adja. Amint bolygóról-bolygóra vándorlunk, mindig megjelenik az adott terület térképe, amit jótékony homály fed, hogy a földet érés után a ködből azonmód előbukkanjon egy szép seregnyi ellenfél, vagy rosszabb esetben egy rakéta. A csapathoz már csatlakozott főszereplők hajója minden körben megadott mennyiségű üzemanyaggal indul útnak, amely meghatározza, hogy mekkora távolságban haladhatnak. Az aszteroidamezők például jelentősen lelassítják a haladást, míg vannak olyan – a térképen vörössel jelzett – területek, amelyen keresztül nem lehet átrepülni. A helyzet akkor válik bonyolulttá, ha ellenséges flotta kerül a közelbe: ilyenkor a két fél észlelve egymást támadó pozícióba rendeződnek és amennyiben lezártnak tekintjük a kört (vagyis lényegében mindenkivel mozogtunk), megjelenik a képernyő, ahol a lejátszandó harcok közül szemezgethetünk, bár a sorrend lényegtelen, hiszen mindegyiket el kell végeznünk: bár ez nem egészen így van. Amikor ugyanis megkezdődik a haddelhadd (immáron teljesen három dimenzióban, a hajót irányítva), jön a csavar – ez bizony időre megy, méghozzá kőkeményen. Alapból 170 másodpercből osztozik az egész csapat (!), ez speciális power-uppal, illetve a lövedékek pörögve való kikerülésével tornázható egyre feljebb és feljebb. Erre pedig szükség lesz, ugyanis nem mindegy, hogy mennyi idővel a tarsolyban vágunk neki az olyan komolyabb feladatoknak, mint az ellenséges bázis elfoglalása / elpusztítása. Amint megszokjuk a 90%-ban a stylus-ra hagyatkozó irányítást (gyakorlást igényel, először furcsa, utána viszont már nehéz dolog kontrollerrel elképzelni a Starfoxozást), már lehet is trükközni a másodpercekkel. Ellenfelekből nem lesz hiány, minden egyes harctéren akár félszázat is felapríthatunk, célszerű is mindenkit levadászni, mert ilyenkor kapunk perfect értékelést, amely plusz köröket dob a kasszába, illetve egy rakétát ad az anyahajónak. Apropó rakéták: sokszor mi is kapunk a nyakunkba látszólag a semmiből, ezeket azonnal le kell vadászni, mert ha egy is eltalálja a központot, úgy kezdhetjük elölről az egész térképet. Levadászni érdekes módon kell, először is elfogópályára kell állni valamelyik állattal (mintha ellenfelet céloznánk be), aztán egy olyan képernyőre kerülünk, ahol az egyenként megjelenő téglalapokban repülve üldözhetjük a drágát: nem árt közben folyamatosan lőni. Leírva kicsit bonyolultan hangzik, a gyakorlatban egyszerű, bár korántsem könnyű feladat, ugyanis ha egy kaput is kihagyunk, buktuk az adott körben a rakéta lelövését. Amikor van rá lehetőség, érdemes keresztül-kasul bejárni a térképet, mert a felvehető tárgyak jó segítséget nyújtanak a komolyabb csaták előtt – de ajánlatos először a bázisokat elfoglalni.

Maga a játék tehát remek, ráadásul hihetetlenül jól is néz ki – valahol az N64 és a PS1 között jár, igaz, ezt annak köszönheti, hogy csak a terepet, illetve a levegőben szálló lényeket kell kezelnie. Azokból viszont van temérdek, jól festenek, ráadásul némelyik olyan látványos effektussal esik cafatokra, hogy bizony az ember az első percben keresi az állát. Csupán a limitált mennyiségű háttérért kár, hiába mászkálunk bolygóról bolygóra, alig pár sémát váltogat az egész, túl sok az ismétlődés.

Kiváló, ötletes és az eredetihez hű, annak örökségét remekül továbbfejlesztő fejezet a Command a Star Fox sagában, ám hiába az ötletes és átgondolt stratégiai rész, az idővel való taktikázás, a több bolygón átívelő kaland, ha annak alig két óra alatt vége is van. Hiába az újrajátszás során fellépő választási lehetőségek tömkelege, az új szereplők bemutatása, más bolygók és csataterek megismerése, ha lényegében a formula mit sem változik. Botrányos rövidsége és minimális többjátékos tartalma okán ér annyit a Star Fox Command, amennyit: nagy kár érte!

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

„Főnök, annyira szerették ezt a Star Fox-ot annak idején az SNES tulajdonosok, el kéne sütni még egyszer, de most DS-re – a mi kedves Hithű Szamurájaink úgyis imádják többször megvenni ugyanazt a 15 éves játékot. Nem, neeeem, nem arra gondoltam, hogy írjunk hozzá egy teljesen új részt, nagy stábbal, jó sztorival, temérdek új pályával… a béna Kenny úgysem csinál mostanában semmit, ő ott a sarokban összedobhatna valamit ráérős idejében."

STAR FOX COMMAND

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1-6 játékos, wifi

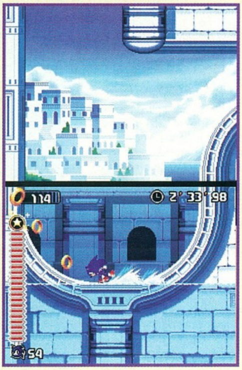
✔ klasszikus játékmenet
X botrányosan rövid

7.5 pont

ADRENALINBOMBA







Rengeteg kesergő van a mai világban, siratják a régi franchise-ok erejét, az esélyét sem adva meg az adott szériának arra, hogy esetleg újra bizonyítson. Nos, talán nekik is szólhat ez a cím, mely régóta a piacon van, ám uno: roppant ritka darab, dos: mindenképp szükségét éreztük, hogy foglalkozzunk vele. A fejlesztők örömüket lelték a DS által nyújtott kiváló 2D-s képességekben, és egy kvázi-cel shaded grafikát alkottak meg eme darabhoz, melynek legfontosabb ismérve az elképesztő sebesség. Ne a MegaDrive korszak közepesen gyors tempójára tessék gondolni, hanem kategóriákkal gyorsabbra! Az alapötlet egyszerű, a gyűrűk gyűjtését ezúttal megfejelték a trükkök bevezetésével, egy ugrás után végrehajtott szaltó vagy egy megfelelő pillanatban elindított támadás szép, ropogós pontokkal jutalmaz, melyek kombókba fűzve még nagyobb számokat eredményeznek. Hogy ennek mi értelme van? Nos, bár elenyészően kevés pálya található a játékban, mégis a pálya végi értékelés (szokásos, E-től A-ig terjedő) miatt megvan a lehetőség rá, hogy többszöri nekifutásra finomítsuk, csinosítsuk pontszámunkat, a cél természetesen az „A" rank. A pályák nehézsége egyébként változó, van néhány kifejezetten idegőrlő szakasz, mely leginkább az ugrások nehezen belőhető mivoltából adódik – meg kell szokni, sajnos. Kiemelendő még a bossfightok kvázi-három dimenziós megjelenítése, olyan csatákra tessék itt gondolni, mint a Sonic Adventure 2 vége felé a Robotnik által megidézett Gólem elleni harc, ahol egy körpályán haladhattunk, elkerülve a támadásokat és a platformok segítségével viszonozni őket. Szép, izgalmas – amint kitapasztaljuk a taktikát, még élvezhető is. Mit mondhatni még a játékról? Nos, igen: a zenéket AZ a Hideki Naganuma jegyzi, aki a Jet Set Radio soundtrackjét is összedobta: remek dallamokról lenne szó, kár, hogy mindez nem hangzik annyira jól a hordozható masina hangszóróin, a nagygépes változatok inkább elviselnének egy ilyen hip-hopos, örömzenés vonalat. Értékelés: rajongóknak kötelező, a legjobb két dimenziós (?) Sonic, kár, hogy a szavatosság keserű szájízt hagy majd maga után. Reméljük, legközelebb picit tovább tart majd.

Oldern

SONIC RUSH

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 játékos

✔ szépséges grafika
X de miért ilyen rövid?

8 pont

VEDD MEG MAN!







Másik versenyzőnk szintén nem ma kezdte az ipart: Mega Man kalandjai még a szürke masináknál is korábbra, a Nintendo-éra kezdetére nyúlnak vissza – talán összeszámolni is sok lenne, hány epizóddal lettünk gazdagabbak az elmúlt évtizedekben. Lényegtelen: a legújabb, DS-t becélzó epizód nagyon szeretné, ha komolyan vennénk, s teszi mindezt anime típusú átvezető animációkkal, melyek rövidségük ellenére is képesek remek hangulatot kelteni. Egyébként is: a ZX korrekt történetvezetéssel rendelkezik, a klisék jelenléte persze nem meglepő, de nem elvárás a hollywoodi forgatókönyv egy Mega Man játék esetében. A lényeg változatlan maradt : most is ugrálni, lőni, ugrálni, lőni fogunk, a két lépéses ciklus a végtelenségig ismételhető. Teszi mindezt változatlan rendszer mellett: megvan tehát a falon ugrándozás, kapaszkodás, és még mindig nem tudunk felfelé vagy oldalirányban lőni, a játék nehézsége tehát pontosan attól függ majd, mennyire vagyunk képesek kitapasztalni karakterünk (választható skin mindkét nem közül, az egyenjogúság jegyében) mozgási sebességét és a távolságokat. Amint ezt megtanultuk, az Easy mód gyerekjáték, a Normal pedig egy könnyebb nyári túra lesz számunkra. S hogy meddig tart mindez? Nem sokáig, még a legmegfontoltabbak is végigszaladnak majd a stuffon 8-10 óra alatt, ez pedig ismételten a „nem vesszük komolyan a hordozható gépekre való tartalomkészítést" tipikus esete: nagyon kár, mert pedig a megvalósítással semmi probléma nincs, a grafika első osztályú, a Nintendo hordozható gépe még mindig a két dimenziós klasszikus megjelenítés nagy harcosa, itt érzi magát igazán otthon. A zenék felejthetőek, de mindenképpen hangulathoz illeszkednek, ily módon alkotva egységet a megjelenítéssel. S még egy kérdés: nem egyszer fordult elő, hogy egy elérhetetlennek tűnő hely dashből (kétszer előre, karakterünk turbó sebességre kapcsol, s ezáltal nagyobbat ugrik, gyorsabban mozog – a mozdulat előre mutató távolsága fix, s ily módon a bossfightokban kötelező használata) mégis megmászható volt – kár hogy a készítők képtelenek voltak a játékos fejével gondolkodni, s semmiféle jutalom nem jár annak, aki eme ritkán látott magasságokba vagy mélységekbe eljut, tovább erősítve bennünk az érzést, hogy ez a game nem arra készült, hogy jutalmazza a bátor próbálkozókat. Kár, nagy kár – a megvalósítás többi része viszont túl profi ahhoz, hogy ezt komoly hibaként rójuk fel. Ajánlott darab!

Oldern

MEGA MAN ZX

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ kellemes platform stílus
X némi extra tartalom nem ártott volna

8.5 pont


576 KByte
ahol játszva vásárolhatsz
Árkád • 06 1 434 8076
Campona • 06 1 424 3424
Duna Plaza • 06 1 239 2858
Europark • 06 1 280 9585
Mammut II • 06 1 345 8076
Pólus Center • 06 1 419 4117
WestEnd • 06 1 238 7576
Debrecen Plaza • 06 52 342 120
Kecskemét Malom • 06 76 328 119
Szeged Plaza • 06 62 468 978
Győr Árkád • 06 96 555 049 (új üzletünk)
Internetes rendelés www.576.hu
Telefonos rendelés 06 70 365 0385
Új üzletet nyitottunk! GYŐR ÁRKÁD

Csevegő

Különleges érzés, mikor csak Te magad vagy,
Orrod előtt szédítő módon csatázik a pixelhad,
Néha őrjítően szeretnél Te is ama világ részese lenni,
Zajlik az élet, ideje virtuális barátokhoz menekülni.
Olykor megnyugvást nyújt a hihetetlen hangulat,
Láthatod, hogy van még ezen a földön varázslat.
Valóság, vagy fiktív érzelmi lét?
Egyértelműen most az utóbbira tennék.
Rényvesztett nem vagyok, csak látom, mi folyik körülöttem,
Szegényebb az, ki kontrollert nem fogott még soha életében.
Elviselem inkább a tonnányi vérszívást és nevetek rajtuk,
Kevesebben vagyunk játékosok, de mi legalább összetartunk.

Azért a helyzet persze nem oly súlyos, hogy túldramatizáljuk.

Csupaszív fiatalok és idősebbek,
Szórakozva eltöltött mámoros percek,
Egyensúlyt tartva mégis mindenki halad előre,
Végezvén a dolgunkat ugyanúgy kitűnőre.
Egyszerű létünket csak feldobjuk a konzollal,
Gémerként az elménket mozgatjuk a játékkal.
Őrizvén lelkünk gyermeki felét nyitottá válunk,
Bízva abban, hogy mindezt megérti a kedves párunk.
Elraktározzuk a sikereinket nehezebb időszakra,
Nem kevés lendületet nyerve ez által a mindennapokra.

Igazán hiszem, hogy ezzel nem vagyok egyedül,
Tán a jól ismert „hegylakó érzés" most elkerül,
Tovább már, ígérem Nektek, ez a vers sem mélyül.

Észveszejtő, hogy mire vagytok képesek,
Súlyosabbnál súlyosabb versikék ékeztek.

Martin, kíváncsi vagyok te most mit alkotsz,
Oszd meg velünk költői vénád te Plütarkhosz.
Sok levél okozott nekem kellemes perceket,
Tiszteletem ezúton is küldöm mindenkinek.
Zsina

Verskoltésben sosem voltam túl baró,
Amit erre kapnék, az is csak egy karó,
De a Konzolt ezért ne érje rossz szó,
Van itt helyettem egy sokkal jobb osztó,
Vezényel helyettem a boszorkány Zsina,
Ki legalább úgy nyomja, mint a verselő Lina.

De ha őt nem vágnád, legyen DOA-ból a Tina,
Vagy tudok egy még jobbat: Tekkenből a Nina.

Az ő gondja ezentúl az egész Csevegő,
Legalább nekem is jut végre némi friss levegő,
Most meg inkább hátrébb lépek, kortyolom a söröm,
Remélem ezzel le is futottam a kötelező köröm!
Martin

Nasty versel nektek, mert szeret titeket
6 sem voltam mikor kezembe 576 fityegett
Ma se a kokszot nyomom, mint a többi vadbarom,
Hanem 576-ot olvasok, s közben a popsim vakarom
Azé' nem kockulok egész nap a gép előtt,
Hajtom a csajom a suliba egész délelőtt
Nem adja be a derekát, de ez már úgyis maszlag,
Szeretlek 576, Zsuzsi téged meg úgyis meg... puszillak
Sajnos nem tudok másról mit írni,
Remélem nem fogtok ezért sírni
Nasty

Nagyon sokat kell dolgozniiiiiii
Nincsen időm játszaniiiiiii
Proli élet ilyen kulaaaaa
Tanulnod kellett volna Bulaaaaa
Gy. Bula

Tudom már miért remeg régóta kezem,
Ha jól emlékszem pár napja nem PS-ezem.
Nem értem mi ez a fékezhetetlen vágy,
Ilyenkor sokáig nem vonz az ágy.
Pulzusom felgyorsul, elvesztem a fejem,
mikor a kontrollert végre kezembe veszem.
Sokszínű lehet ő, de nekem mégis fekete,
Formája nem olyan jó, mint a nőm feneke.
Búgó hangja elcsábít, nem tehetek ellene,
Mindjárt jön a tesója, ő csendesebb lehetne.
Kívül álló ezt nem érti, csak ha belép e világba,
Hogy van, mikor az ember nem vágyik másra.
Sok szeretettel minden gamernek.
Disc

(Aki egy picit is jártas a Hip-Hop világában annak azt hiszem nem kell túlrészleteznem, hogy mit is takar a „Rap Battle" nevezetű rendezvény. Nos, mi egy ilyesvalamit szeretnénk átadni írásban. Az, aki nem vevő a szókimondó szövegekre, valamint úgy néz fel szórakoztatóeszközeire, mint egy totemre, kérem ugorjon pár sort, ugyanis ironikus hangvételt abszolúte nem nélkülöző levélről van szó... Szíves megértésüket köszönjük!)

Sony: Xbox, erős, mint a King Kong,
Mit pénzhajcsár két lotyó közt, jól kigondolt.
Játékkínálat, kell a fenének itt az:
Futószalagon nyomunk konverzióhadakat!
Megetetnék titeket, mint a halakat,
cudar külcsín, csak a belbecs hasztalan.

X: Látom haver, rég járhattál e földeken,
fölnyitom hát a szemed, most jól figyeljé':
Pixelekről errefelé már rég senkise hallott,
bár dívik a retró-élmény, de csak ha géped halott;
Neked még élményszámba megy, melyre ásítunk mi egyet,
hisz a japánimádat jól megfertőzött tégedet.
A hithű rajongó szobrát rólad mintázták, ha észre sem veszed,
a géped, melyért kiállsz a legnagyobb példányszámban eladott selejt.

Sony: Vicces marslakók, konzervruhák.
Ez itt a HALO öcsém, nem tucat, de sivár.
Az összes X-pofa csak erre asszociál,
ha szóba jön egy FPS, mely más gépére is kijár.

X: Nem csoda, hogy az FPS-eket kerülitek barátom,
ha ránézek egy Killzone-ra, rám jön hogy csandázom,
gyenge gyomorral én se bírnám sokáig,
jobbra a második ajtó, ha eljutnál odáig.

Nintendo! Csőszerelő barátodnak fújok egy riadót:
Eldugult a vécé, mert alátok fűtött a zseniális Hideo!

X fiú már elhagyta a termet,
sebessége mellett csoda, hogy nem berreg.
Tömeg tekint felém vérvörös szemekkel.
Azt hiszem a legjobb lesz, ha X lábú után teperek.

Végül leszögezném, hogy eme levél írói teljes mértékben ELLENZIK a konzolháborút, és minden olvasónak, illetve konzoltulajdonosnak a legjobbakat kívánják!
Xbox fanboy: **Bixbite**
Sony fanboy: **domebacsi**

Már vénülő kezemmel,
Teszem be a lemezt,
Míg izgalommal tölt el,
Mit adtak ma Nekem.

Generációk pusztulásán,
Végig követtelek ám,
Nem feledem, honnan indultál,
S, Nékem mennyi örömet adtál.

Már vénülő kezemmel,
Fogom kontrollered,
Már vénülő szememmel,
Lesem pixeleidet.

Nem tudom, miért, meddig,
Maradsz még meg nekem,
De még a startot nyomom,
És örülök neked!
Steak

Csácsá Edem! Hi Nasty, Mi a pálya?
Röhögök egésznap, vicces az 576 stábja!
Az írásuk is vicces, nemhogy a fejük!
Mi van Nasty koma, mi a bajod velük?
Krisz unalmas mint a kábelek, hdtv meg hardverek!
Kriszt te ne szidd, mert kigyúrom magam és rádverek!
Hát te megütnél engem? Attól félek ám én!
Vigyázzá' mer' szólok Dzsonnak, ő egy PS2 rém!
Dzsonnak szólhatsz, majd fejbe vágom egy X-szel,
Akkor hívom Csipit a spanom, ő szó szerint XXL.
Kijjazza' Csipi valami Ütszéli pincsi?
Minnyá' szétkaplak, nem lesz fincsi!
Gyere Nasty Haver, jön Miki Meg A Potion!
Potion? Beverek neki oszt lesz Slow Motion!
Mikit ha megütöd, Zsina leszedi a fejed!
Zsinát nem bántom, ha már ő lesz a nejed...
Martin benyit: Nincs verekedés srácok!
Nincs több 576! Utoljára szólok rátok!
Bocsi Martin-Sama, mi mind különbözünk,
Adj 3 pofont, és megígérjük elő is fizetünk.
Nasty & Adamska

A konzol életembe
Furán költözött,
Senki nem gondolná,
De PC-n kezdődött.

Igaz, korábban
Járt nálam Mario, Sonic,
A történet sajnos
Csak később folytatódik.

Próbaképp néztem meg,
Egy FF8 demót,
Lelkem onnantól
A sorozaté volt.

Érdekesen hangzik talán,
PS2-t vettem,
S nem sokkal utána,
Egy „kisszürkét" is szereztem.

Nem néztem a dátumot,
Nem is zavart soha,
Rám most várt még csak
Az igazi csoda.

Hogy miről maradtam le?
Ezen nem rágtam magam,
Inkább szélsebesen
Ezerrel pótoltam.

Rhinoával gyönyörű
Táncot lejtettem,
Csak azt sajnáltam kicsit,
hogy Quistisé nem lehettem.

Közben kis időre
Járt nálam N64,
Conker világát is
Megismerhettem még.

A konzollal hirtelen
Tág lett a világ,
Nem hittem volna,
Hogy egy sz*r zeng majd áriát.

Enclosure dallamára
Emlékek jönnek,
Hólepte lankákon
Wolfért könnyezek.

Copfos hősnővel
Raideltem a Tombot,
Máskor kis galacsinból
Gyúrhattam nagy szeméthalmot.

Perzsia hercege is átélt
Újraeljövetelt,
Halálozás esetén
Gyorsan visszatekert.

Limit Break, Summon
S megannyi Spell,
Vagy épp egy fiú s egy lány
Labirintusból kiutat lel.

Érzelmek cikáznak,
Szívem darabokra szakad,
Miképp a zombiagyvelő
Dum-dum hatás alatt.

őrjöngés és sírás,
Megint oda egy élet,
Ezúttal a kontrolleré,
Mely „véletlen" falnak tévedt.

Szavakba nem önthető
A sok örömteli óra,
End Sequence, Credits Screen,
Hard Mód, s annak jutalma.

Az őrület tovább tart,
Míg az aksi le nem merül,
Megszállott játékosként,
Így, tovább, Rendületlenül!

Utóversszak:
Ez a versszak befejezetlen,
Nem tudom mi rímelhetne
Segítesz egy picit, Zsina?
A telszámod tán pont jó lenne.
MoombaSP

Amikor én játszani kezdtem egy napon,
fogalmam se volt, mi az a capcom.
Volt commodore hatvannégy nevű masina,
s azon szaladt egy mario-t koppintó vagina.

Aztán a pléjsztésönön a rezident evillel játszottam,
s egy kíváncsin rettegő zombivá változtam .
Azóta élek e sorozat rabjaként,
nem fáj már semmi, csak keresem a fényt.

És a parazit ív, az mekkora egy játék,
szkver bácsijéktól micsoda ajándék.
Aztán ha sok volt akkor jókat verettem,
de nem az utcán, hisz megvan a tekken.

És sok jó játék romlik el manapság, mint a szájlent hill,
ilyenkor oda az imádság, minden szó egy kilőtt nyíl.
De nem kell a galádság, amíg jönnek jó gémek,
elég az öthetvenhat konzol, mi megértő fészek.
kuglee

Zsina kérése, írjunk sok-sok rímet,
mely nehéz feladat egy magamfajta hímnek.
De mivel kérése egyáltalán nem lehetetlen,
'tollat' ragadtam, hogy kérését teljesítsem.
A téma nem lehet más, mint a konzolvilág,
mely mára már fejlődő, virágzó iparág.
Legelső konzolom egy kis szürke NES doboz volt,
mely új élményeket, vidámságot, kihívást hozott.
Sok-sok játék, öröm, csere-bere,
maximálisan elégedett is voltam vele.
Így telt az idő és jöttek az újabb konzolok,
melyekből nekem a sors egy Sega Megadrive-ot hozott.
Közben persze nőttem, fejlődtem, mint mindenki más,
de kedvenc szórakozásomnak megmaradt a konzolozás.
Aztán engem is elért az a bizonyos Playstation láz,
mely kikerülhetetlen és teljesen magába zárt.
Kialakult a nagy szerelem, úgy hívják: Gran Turismo,
mely teljes joggal az egyik legjobb autószimuláció!
Ezután hosszú évekig egyedüli PSX uralom,
de az előtte eltöltött sok idő sohasem unalom.
Majd az ezredfordulón kicsit átalakult a kép,
nálam a PSX helyébe a méltó utód, a PS2 lép.
Jöttek a jobbnál-jobb játékok, MGS, GoW, Tekken,
hogy csak egy egész kis töredéküket említsem.
A jelent elérve, a nextgen korszak kapujában,
a PS2-m mellett, immár helyet talált egy Xbox 360.
S hogy mi áll még előttünk, mit tartogat számunkra a jövő?
Nem tudhatjuk. De egy biztos: a konzolozás érzése felemelő!
Így felnőve az ÉLET sok-sok gondja sajnos előjön,
de azt nem hagyom, hogy a konzolozás az életemből eltűnjön.
Itthon a konzolvilághoz nagyon nagy segítséget nyújthat
mindnyájunk kedvenc, nagy múltra tekintő magazinja, az 576!
granturismo

Író vagyok, nem költő, és játékos
Minden más tört, hányados
Életem rövid, nem sok, kevés
A játék elveszi életem felét.

Nekem mindegy milyen gép
Csak vigye a Shenmue lemezét.
Ez a Hobbim, szenvedélyem kérem!
Néha az életem, más emberként élem.
Túlontúli

Mondottam ember küzdj és bízva bízzál,
Konzolokkal jókat játsszál.
Sony, Micro vagy Nintendo,
A lényeg, hogy érezd magad jól.

Emellett életed
Ne csak virtuális legyen!
Mert az idő rohan,
Sonic-ként elsuhan.

Légy cool, mint Dante,
Vagy mint Squall: penge.
Irányíts bárkit kedved szerint,
Fedezz fel egy új világot megint!

Zsinának küldöm szeretettel,
Amit anno ő igényelt.
(Névreszólóan címzett verset,
Ha valakinek nem esett volna le.)

Ezt a versemet Zsina motiválta,
Aki nem hiszi, járjon utána!
Júniusi Konzol (le vagyok maradva)
Nézzetek bele a Csevegő rovatba!
Iron1

Tavaszi szellő diszkó fények,
Ezek itt a 80-as évek.
Apám a gyárban hónapokig robotol,
Hogy meglegyen az áhított commodore.
Egyszer hazajövén iskolából izgatottan,
A TV alatti csodához gyorsan odafutottam.
Csodáltam szép lila küllemét a TV-n,
Nem számított nekem az a röpke fél év.
Egyszer játszok és betoppant apám,
Leült mellém, nézte és csatlakozott azután.
Ám egyszer csak eljövén a szomorú vég,
Nem kattogott többet a Csudagép.
De év múlva jött még minden jó,
Köszöntöttük hajlékunkba a csodás Nintendót.
Marty Mcfly

Néha buszon előveszem,
Foglalt lesz majd mind2 kezem.
A gatyámból előkapom,
A csajoknak mutogatom.

Milyen formás, milyen helyes,
Játszik vele a kis begyes.
Mikor végzek, visszarakom,
Így folytatom majd a napom!

Hogy miről van szó, tudod te is!
Valószínű van neked is!
Felér a nagy vasakkal,
és viheted magaddal!
Lapi

Az én konzolom
Egy X háromhatvan,
Vele Oblivionozom,
S ez megunhatatlan.
Mielőtt lemegy a Nap
A köznépnek szolgálok,
Aztán éjszaka
A Thief Guildet komálom.
Ha megjelenik egy kapu,
Azt jól bezárom,
S utána az Arénában
Bajnok leszek, barátom.
Most hagyom is e verset a csudába,
S indulok Oblivion világába.
IceCube

Órák óta tűnődöm hogy mi a bűnöm.
Tikkadt az attitűdöm,
a sors törli belőlem mentett állását.
Ilyen égisze Cloud-nak lehetett,
mikor a kard Aeris-be merészkedett.

Csak a múlt néhány trehány foltja éltet.
Ez meg itt tépkedi a trikómat, hogy
toljuk azt a tróger Tekken 4-et.
Rákontrázok egy retró Mario Kart maratonnal,
(a tréfa kedvéért szembe a forgalommal)

és mindig jól járt,
hiába húzza a száját;
örülhet hogy a fotelt fél méterre a tévé elé tolva,
a Katamari zenéjét ordenáré hangerővel dalolva
nem tukmálom rá egy Uwe Boll-film
duplalemezes rendezői változatát.

Vagy hogy el nem hagyom a szobát,
és áttérvén a kompjúterhez,
a Pirate Bay-ről torrent formátumban
le nem töltöm a Metroid
irdatlan brutál pornóváltozatát.

Mi lehet odaát?
Gulliver Foyle

Kedves Zsina!
Mellékelten küldöm kis zöngeményemet,
Remélem elnyeri majd tetszésedet,
Ha nem az sem baj, túlélem majd,
Csak telesírom a számítógép asztalt!

Van egy gépem PS2 a neve,
Naponta kiváló játékokat teszek bele,
Legkedvesebb hobbimmá vált ez,
És ez már egész életemben így lesz!

A legjobb játék bele a káprázatos Suikoden,
Máig izgat, Jeane-nek igaz rúnája van, vagy sem,
Vagy ott a csodálatos Final Fantasy,
Mely a játékost fantáziabirodalomba viszi!

De van, amikor horrort ad a Fekete Gép,
Hogy irtsam a Residen Evil zombinépét,
Fatal Frame-ben szellemeket fényképezzek,
Vagy Silent Hill utcáin félve lépkedhessek!

Ez hát az én legkedvesebb konzolom,
De ősét, a Kis Szürkét ugyanúgy imádni fogom,
ők számomra az örök kedvencek,
Remélem a versem mindenkinek tetszett!
Tápos Mágus

Én Martinom, jó Martinom,
Lekapcsolódik már a konzolom.
De a tiéd aktív marad,
Vigyázd az én profilomat.

Én Martinom, jó Martinom,
Álmomban is konzolozom.
Akkor már a Nextgen itt van,
De ébredéskor még elillan.

Én Martinom, jó Martinom,
Csak az 576-ot olvasom.
Hű vagyok a Bibliámhoz,
Nem fordulok más valláshoz.

Jó Martinom, jó Martinom,
Jöjjön el a konzolhatalom.
Postán jöjjön az újságom,
Hozd el nekem A játékom.
Zero & Marble

Ezt a hónapot élvezet volt összehozni,
Megtiszteltetés itt újoncnak lenni.
Martin, a te versed igazán agyonütött,
Kijárt már nekem egy „normális" főnök!
A „vén kecske" is képes még valamire,
Korral szépül az ember tehetsége!
„Szavannák királynője" itt most befejezi,
Szőrös négylábúak csatája általában a csevi,
Jövő hónapban majd igyekszünk pótolni!
Gondolom, eme pár sorra is rá fogsz kontrázni...
Zsina

Nem vártam túl sokat,
A Csevi mégis jó lett,
Tele van ász rímekkel,
Mint babbal a sólet!
Martin

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576konzol.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondolod, szólj hozzá.

FILM / DVD

Fertőzés /Kansen/

Műfaj: vírusos-víziós
Rendező: Masayuki Ochiai
Szereplők: Koichi Sato, Mari Hoshino, Yoko Maki
DVD: japán, magyar 5.1
Extrák: pár előzetes aztán nuku

Kitört az amcsi (j) horror láz, mindenki őrült remake-et ráz – énekelhette volna a Hungária együttes, ha a kies '70-es évek helyett ma kezdtek volna a jampecoskodásba. A saját hazájában villámgyorsan kultstátuszba emelkedő Ringu erőteljesebbre és rémisztőbbre sminkelt amerikai verziójának bombasikere kinyitotta a kaput a nyugati nézők számára addig eladhatatlanul elvontnak hitt zsáner előtt, és szépen sorban elkezdtek beesni az inkább rosszabb, mint jobb újrafeldolgozások, melyek Gore Verbinski mintaszerű dolgozatával ellentétben általában totálisan szétrombolták az eredeti film hangulatát és mondanivalóját (Az átok, Fekete Víz). Ehhez kapcsolódóan jegyezném meg, hogy Amerikában már fut a Grudge 2, és még bugyutábbnak néz ki, mint az első rész, ami az előzmény ismeretében ugyancsak szép teljesítmény... Öröm az ürömben, hogy a remékek sikere okán egyre többször van lehetőségünk megnézni az eredeti verziókat is. Ezen keleti csodák forgalmazásban főleg a Budapest Film jár az élen, nem meglepő hát, hogy a Fertőzés is véletlenül pont náluk jött ki. Ha a címből nem derülne ki rögtön, elmondanám, hogy a film cselekménye egy titokzatos fertőzés körül forog, amit egy kényszerből felvett beteg kezd el terjeszteni a pénzügyi zavarokkal és orvos / nővérhiánnyal küszködő végtelenül lepukkant kórházban, pont amikor a hullafáradt személyzet megpróbálna eltussolni egy „halálosan" kellemetlen műhibát. A kór látszólag a levegővel terjed és lassacskán a Tesco-s fenyő illatú habfürdőhöz hasonlatos zöld masszává változtatja a páciens belső szerveit, és úgy ánblokk egész testét is. Gyógymód nincs, hallucinációk viszont akadnak dögivel, csak hogy ne lehessen szimplán a bacis horrorok közé besorolni a Fertőzést. Itt aztán nem kispályáznak, megy a nyomasztás ezerrel, eleinte még amolyan pszichothriller-szerűen finom módon, aztán előkerülnek a hagyományosabb kísértetházas megoldások.

Nekem személy szerint a film első fele jött be jobban, később sajnos időként becsúszik egy-egy vásári klisé és ezen bizony nem segítenek sokat a szereplők sem. Bár eleinte nem kirívóan ellenszenvesek, idővel olyan p*csa idiótán kezd el mindenki viselkedni, hogy néha már kifejezetten vártam egyes figurák mikor kezdenek el telítődni habfürdővel. A végén azért a jó japán szokás szerint egy maximálisan nyakatekert befejezés, mindent a helyére tesz, kissé talán túl is van pörgetve a dolog, amit mondjuk megszokhattuk már a korábbi j-horroroknál, de itt már olyan súlyos módon zavaros a végkifejlet, hogy minimum kétszázötven féleképpen lehet magyaráznia a sztorit, ezzel esélyt adva a filmet nagyobb társaságban megtekintőknek a hajnalig tartó, örök sértődésekkel végződő értelmező vitákra. Maximálisra fokozható a filmélmény, ha a nézők kis csoportjába beválogatunk egy frissinfluenzás egyént, aztán lehet élvezettel lesni az oldalpillantásokat minden egyes köhögésnél...



KÖNYV

Richard A.Knaak, Jae-Hwan Kim: Warcraft – Sárkányvadászat



Kissé ambivalens érzelmekkel viseltettem a Sárkányvadászattal szemben, mivel nem igazán komálom a Warcraft frencsájz egyik materiális kivetülését sem, a képregényeket ellenben igencsak szeretem, így azért tettem egy próbát a cuccal és mivel éppen aznap kapott telibe egy ránézésre minimum ötkilós galamb – tudtam, hogy nem kell majd csalódnom és valóban így is lett. Egyedül a bevezető szöveg igazolta az előítéleteimet, az ugyanis nemcsak unalmas, de végtelenül repetitív is, ami azért furcsa, mert kábé 8 oldal az egész, de az a 8 oldal sincs olyan flottul összerakva, hogy egy éles eszű óvodás ne tudná darabjaira robbantani az egész koncepciót pár jól irányzott kérdéssel.

De ne legyünk rosszindulatúak... szóval amennyiben sikerül átvergődni a bemelegítésen, beindul a történet és abban már nincs hiba. Merthogy adott egy atomerős kék sárkány, aki át tud változni emberré is, ha akar és egy tányérméretű látószervekkel megáldott lány, akinek nincs semmiféle szuperképessége azon kívül, hogy a legváltozatosabb helyzetekből kell majd megmenteni. Hogy a jövőbeli szerelemesek ne eshessenek egymásnak rögtön a huszadik lap környékén, bekavar a képbe egy megszállott sárkányvadász banda és a főhős féltékeny (szintén szárnyas) barátnője is. A legszebb fantasy sablonoknak megfelelően a trió x quest teljesítése okán felkerekedik, hogy y személytől kapott információ elvezesse őket z helyre, ahol majd szépen újrakiosztásra kerülnek a koordináták, egészen a dicsőséges hepiendig. Ez esetünkben kicsit még odébb van, lévén a Sárkányvadászat még csak az első kötete, a tervezett un Napkút-trilógiának.

Nagyfokú beképzeltségnek tűnhet egy ilyen primó sztorit rögtön három kötetben nyomatni, de a kisalakú könyvformátum és a gyönyörű, manga stílusban elkövetett fél / egyoldalas rajzok kombinációja miatt nem nagyon van más megoldás, ha kizárjuk a lexikonvastagságú könyv gondolatát. Így viszont marad a várakozás, ami hát gázos, főleg mivel végig lehet futni az egész könyvön fél óra alatt és pont mire beleélnéd magad ebbe a csábítóan naiv és kétdimenziós világba, már vége is van. Mindegy én szívesen várok a folytatásra, csak legyen...

ZENE

Liam Lynch – Fake Songs /EMI/

Ha ma Magyarországon elhangzik a popparódia kifejezés, legtöbben automatikusan az Irigy Hónaljmirigy olcsó szóviccekből építkező, csak szórványosan élvezhető magánszámaira asszociálnak. A jobbaknak beugorhat még a Belga, aztán slussz. Persze odaát a kapitalista földi paradicsomban ezen a téren is jobban állnak. Kapásból ott van az emlékezetes Michael Jackson, illetve Nirvana paródiákat elkészítő Weird Al Jankovic és a témán belüli tökéletes ellenpontként szolgáló Liam Lynch. Míg az előbbi kizárólag konkrét emberek konkrét dalait fazonírozza át, addig Lynch pár perces primitív punkhimnuszokkal bombázza a hallgatóság hallójáratait. De nem véletlenül kapta a lemez a „hamis dalok" címet, a lúzerszemüveges Ohio-i srác ugyanis két teljesen elszállt agymenés közé beszúrt egy-egy más hírességség stílusában elkövetett ámokfutást. Többségében ezek a kis szösszenetek egészen hasonlítanak az eredetire, mind hangzásban, mind szövegvilágban, különösen jó példa erre a Fake Björk és a Fake Depeche Mode song esete, amit kis túlzással akár össze lehet keverni az alap előadókkal. Na persze „hamiskodás" nélkül is van kraft az anyagban, a Cuz You Do például egy elveszett Nirvana klasszikusra hajaz, de akad itt meglepően eredményes oldschool rap próbálkozás (Rapbot), igazi dögös hard rock Jack Black közreműködésével (Rock and Roll Whore), debil country (Happy) vagy éppen Bee Gees alázó diszkó a Sugar Walkin' esetében. És persze el ne felejtkezzünk a több országban a legrövidebb number one felvétel (1:29) címét kiérdemlő United States of Whateverről. Mindez a csodálatosan csiricsáré és összevissza kavalkád tökéletesen összhangban van a grátisz DVD-n helyet kapó különféle bábokkal, animációkkal és néhol csak úgy hómvideósan előadott még masszívabb idiótaságokkal. Sőt Liam-nak van website-ja is (www.liamlynch.net), ahonnan folyamatosan lehet leszedegetni az újabb fake song-okat, videókat, podcastokat, meg amihez az embernek van gyomra. Cheerio!



TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

06 70 365 0385

hétfő-péntek: 9.00 - 16.30

PS2

Singstar Legends	8999	kapható!
Singstar Legends mikrofonnal	17999	kapható!
Call of Duty 3	15999	november
Canis Canem	16999	kapható!
Dragon Ballz Tenkaichi 2	12999	november
Evoltion GT	9998	kapható!
Eyetoy Play:Sports	8999	kapható!
Eyetoy Play: Sports kamerával	17999	kapható!
FIFA 07 !! Magyar felirat és hang !!	14599	kapható!
Grand Thef Auto: Liberty City Stories	9999	kapható!
Guitar Hero + gitár	19999	kapható!
Justice League Heroes	10999	november
Lego Bionicle ÚJ!	10999	november
Lego Star Wars II. Original Trilogy	12998	kapható!
Marvel Ultimate Alliance	13998	november
Metal Gear Solid 3 Subsitance	15999	november
Mortal Kombat Armageddon	10599	kapható!
Nascar 07	14599	kapható!
NBA 07	14599	kapható!
NBA 2K7	12999	kapható!
Need For Speed Carbon	14599	nov.eleje
Need For Speed Carbon Collector	15599	nov.eleje
NHL 07	14599	kapható!
NHL 2K7	12999	kapható!
Open Seasen / Nagyon Vadon	12999	kapható!
Prince of Persia Trilog (1+2+3!)egyben	9998	november
Pro Evolution Soccer 6	16999	kapható!
Rayman: Raving Rabbids	11999	december
Scarface The World is Yours	12998	november
Sims 2 Pets	14599	okt.vége
Superman Returns	14599	nov.köz.
PS2 Gép + GT4 + Memory Card	**44999**	**akciós**

XBOX 360

Battlefield 2 Modern Combat	9599	akciós
Burnout Revenge	9599	akciós
Call of Duty 3	18998	november
Dead or Alive 4	12999	kapható!
Dead Rising	9599	akciós
FEAR First Encounter	12999	november
FIFA 07	16899	november
Kameo	9599	kapható!
Lego Star Wars II	16999	kapható!
LOTR: Battle for Middle Earth II.	9599	akciós
Marvel Ultimate Alliance	16999	november
Moto GP 4	16999	kapható!
NBA 2K7	12999	kapható!
NBA Live 07	16899	kapható!
Need For Speed Carbon	15899	kapható!
Need For Speed Carbon Collector	16899	kapható!
Need For Speed Most Wanted	9599	akciós
NHL 2K7	12999	kapható!
Ninety-Nine Nights	16999	kapható!
Perfect Dark Zero	9599	kapható!
Pro Evolution Soccer 6	19999	kapható!
Project Gotham Racing 3	15999	kapható!
Rainbow Six Vegas	19999	december
Rayman Raving Rabbids	19999	december
Ridge Racer 6.	9599	akciós
Splinter Cell Double Agent	19999	november
Superman Returns	16899	november
The Elder Scrolls IV: Oblivion	16999	kapható!
Tomb Raider: Legend	16999	kapható!
XBOX360 Premium készülék + Project G.R 3 + Fa előlap	**119999**	**nov. 3-tól**

PSP

Ace Kombat X: Skies of Deception	14999	november
Asterix & Obelix XXL	12999	november
Cars (Verdák)	14999	kapható!
Daxter	13499	kapható!
EA Replay	6299	november
FIFA 07	11699	szept.vége
FIFA Street 2	6299	akciós
Formula One 2006	13999	kapható!
Gangs of London	13999	kapható!
GTA : Liberty City Stories	15998	kapható!
GTA : Vice City Stories	15998	november
Justice League Heroes	12499	november
Killzone : Liberation	14999	november
King Kong Platinum	7999	kapható!
Lord of the Ring : Tactics	6299	akciós
Marvel Ultimate Alliance	15998	november
Medal of Honor Heroes	11699	november
Medievil Platinum	7499	kapható!
Miami Vice	11999	kapható!
Mortal Kombat Unchained	10599	november
Moto GP 4	14999	november
NBA Steet Showdown	6299	akciós
Need For Speed Carbon	11699	kapható!
Need For Speed U. Rivals Platinum	6299	kapható!
NHL 07	11699	kapható!
Open Season / Nagyon Vadon	14599	kapható!
Prince of Persia Revelations Platinum	7999	kapható!
Rainbow Six Vegas	15998	december
Ridge Racer 2	14999	kapható!
Scarface The World is Yours	12999	november
Sims 2 Pets	11699	november
Tekken Dark Ressurection	13999	kapható!
Tiger Woods 07	11699	kapható!
PSP Gép + Killzone : Liberation	**67999**	**november**
PSP Gép + 2GB Memory Stick	**79999**	**november**

Double Screen/GameboyAdvance

Cars (Verdák) GBA	11999	kapható!
FIFA 07 /DS és GBA	11699	kapható!
Lego Star Wars II. Original Trilogy/GBA	11999	kapható!
Marvel Ultimate Alliance GBA	11999	november
Need For Speed Carbon GBA/DS	9599	kapható!
Open Season (Nagyon Vadon) GBA	9998	kapható!
Open Season (Nagyon Vadon) DS	13998	kapható!
Over The Hedge GBA	12998	kapható!
Prince of Persia+Tomb Raider GBA	9998	akciós!
Rayman Raving Rabbids GBA	11999	november
Rayman Raving Rabbids DS	13999	november
Sims 2 Pets GBA/DS	11699	kapható!
Új, képernyős GBA SP készülék érkezett!	**27998**	**kapható!**

Nintendo Wii

Ant Bully	14599	december
Happy Feet	14599	dec. 8.
Madden 07	14599	dec. 8.
Need For Speed Carbon	14599	dec. 8.
Rampage Total Destruction	7199	dec. 8.
Red Steel	16799	dec. 8.
The Grim Adventures of Billy & Mandy	14599	december
The Legend of Zelda : Twilight Princess	hívj!	dec. 8.
Nintendo Wii készülék előrendelhető!		dec. 8.

PS2 Platinum és Akciós

Batman Begins	6299	kapható!
Battlefield 2 Modern Combat Platinum	6299	kapható!
Black	6299	kapható!
Burnout Revenge	6299	kapható!
Call of Duty Finest Hour Platinum	7999	kapható!
Dead to Rights	2999	kapható!
Dragon Ballz Tenkaichi	7999	november
F1 2005 + WRC Rally Evolved	8299	hamarosan
FIFA Street 2 Platinum	6299	kapható!
Final Fantasy X-2 +Soul Calibur II csomag	4999	kapható!
Gran Theft Auto III. Platinum	5999	kapható!
Gran Theft Auto Vice City Platinum	5999	kapható!
Grand Theft Auto San Andreas Platinum	8999	kapható!
Harry Potter Goblet of Fire	6299	kapható!
Jak X + Ratchet Gladiator	8299	hamarosan
Lego Star Wars I.	4999	hamarosan
Looney Tunes Back in Action	2999	kapható!
Medal of Honor European Assault plat.	6299	kapható!
Moto GP 4	5999	kapható!
Need for Speed Underground 2 plat.	6299	kapható!
Resident Evil 4	5999	kapható!
Sims 2	6299	kapható!
Soul Calibur III + Tekken 5	8299	hamarosan
SSX on tour	6299	kapható!
The Godfather	6299	kapható!

Nintendo DS + GBA

Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!
FIFA 06	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Need For Speed: Most W. /GBA is!	11990	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Dash	8490	akció!
Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA	13990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!
The Sims 2	11990	kapható!
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Wario Ware Touched	8490	akció!
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!
GBA Micro Gép + Samurai Jack	29999	akció!

576 KByte

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

